

MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集



メタルギアソリッド4

MASTER ART WORKS

デザインがMGS4の世界を創造する
アートディレクター・新川洋司氏を中心とした
精鋭クリエイター陣による詳細な設定画稿を一挙掲載

MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集



MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集

|| SoftBank Creative



DL
GE AD

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

METALGEARSOLID[®]

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

MASTER ARTWORKS

METALGEARSOLID[®]

メタルギアソリッド

SoftBank Creative

METAL GEAR SOLID[®] 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



MASTER ART WORKS
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

マスターアートワークス メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット 設定資料集

PROLOGUE

本誌は「メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」(MGS4)のアートディレクター・新川洋司氏を中心とした美術スタッフたちによって描いたイラストやコンセプトデザイン、CGをまとめた公式設定集である。

架空のキャラクターをデザインとして創り上げる過程の中で生まれるアイデアは、時にキャラクターのあり方そのものを再検討させるような力強い存在感と説得力を持つ。

詳細に描かれた設定画の多くは必ずしも表舞台に立つことはないが、ゲーム世界を左右する重要なピースであることは疑いようがない。メタルギア ソリッド 4の世界を構築するために集結した最高のクリエイターたちの手で割り出された数々の面影から、圧倒的な情報量と熱量を感じ取っていただきたい。



MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

INDEX

005 [ART WORKS]

アートワーク

021 [MODELING & DESIGN] CHARACTERS

モデリング&デザイン キャラクター編

OLD SNAKE [SOLID SNAKE] / オールド・スネーク (ソリッド・スネーク)	022
LIQUID OCELOT [LIQUID SNAKE] / リキッド・オセロット (リキッド・スネーク)	026
MERYL SILVERBURGH / メリル・シルバーク	028
NAOMI HUNTER / ナオミ・ハンター	030
VAMP / ヴァンプ	032
SUNNY / サニー	034
OTACON [HAL EMMERICH] / オタコン (ハル・エメリッヒ)	035
RAIDEN / 雷電	036
LAUGHING OCTOPUS / ラフニング・オクトパス	040
RAGING RAVEN / レイジング・レイブン	042
CRYING WOLF / クライニング・ウルフ	044
SCREAMING MANTIS / スクリーミング・マンティス	046
BIG MAMA / ビッグママ	048
ED / エド	050
JONATHAN / ジョナサン	051
JOHNNY [AKIBA] / ジョニー (アキバ)	052
ROY CAMPBELL / ロイ・キャンベル	053
DREBIN / ドレビン	054
MEI LING / 美鈴 (メイリン)	054
LITTLE JOHN / リトルジョン	056
RESISTANCE / レジスタンス	057
ZERO / ゼロ	058
BIG BOSS / ビッグボス	059
OTHERS / その他	060
U.S. MILITARY / 米兵	062
MILITIA / 民兵	062
PRIVATE MILITARY COMPANY SOLDIERS / PMC 兵	063
BEAUTY & BEAST CORPS / ビューティ&ビースト部隊	064

065 [YOJI SHINKAWA IMAGE ART]

新川洋司 イメージアート

097 [MEMORIES]

回想シーン

107 [IMAGE BOARDS]

体験版イメージボード

111 [MODELING & DESIGN] MECHANICS

モデリング&デザイン メカニック編

METAL GEAR REX / メタルギア REX	112
METAL GEAR Mk.II / メタルギア Mk.II	114
METAL GEAR RAY / メタルギア RAY	116
GECKO / 月光	120
DWARF GECKO / 仔月光	124
HELICOPTERS / ヘリコプター	127
MILITARY VEHICLE / 軍用車	127
POWERED SUIT / パワードスーツ	128

145 [CONCEPT DESIGN WORKS]

コンセプトデザインワーク 設定集

179 [CONVERSATION]

新川洋司・柳瀬敬之対談

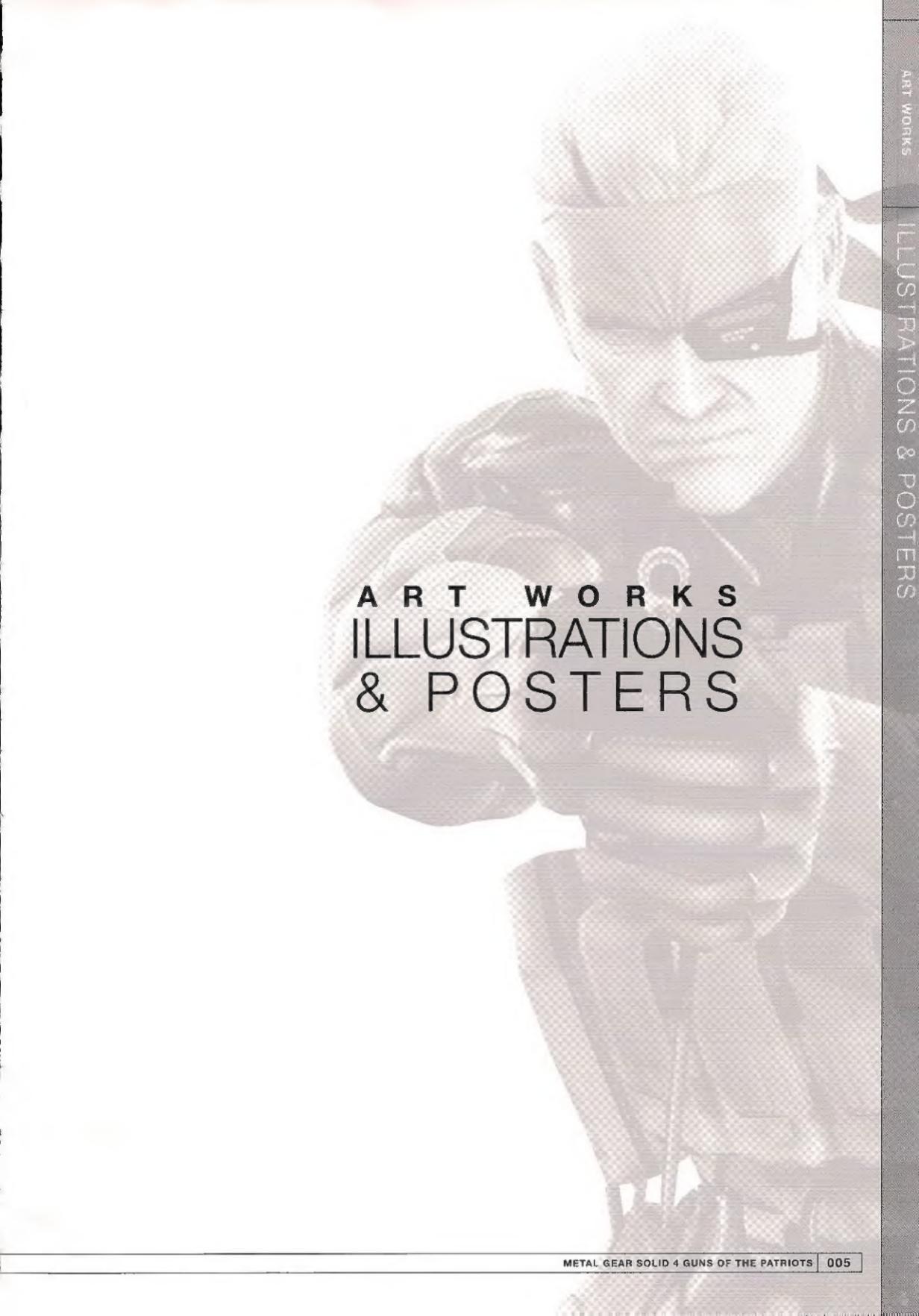
187 [INTERVIEW]

インタビュー

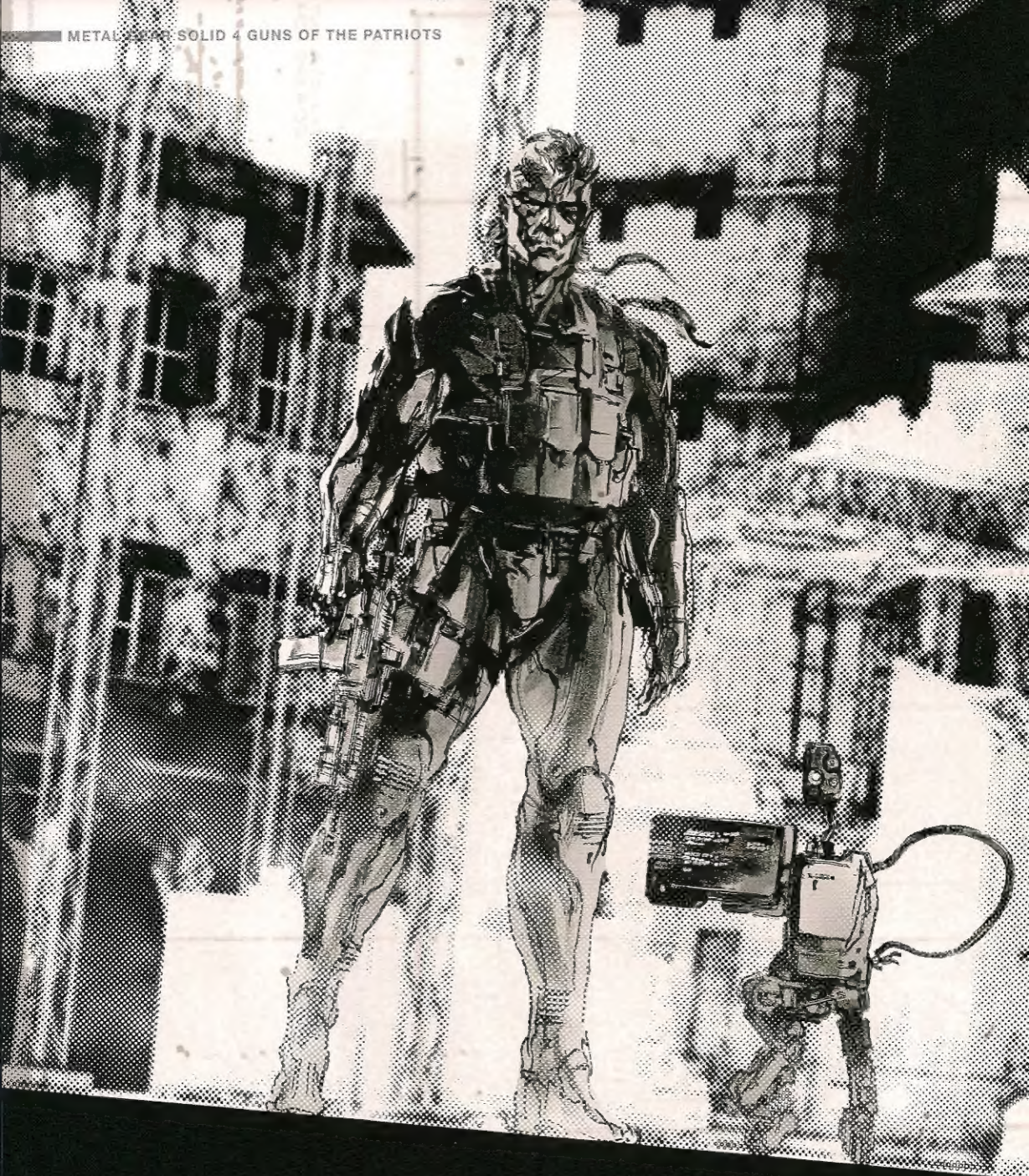
内山千鶴子	187
huke	188

190 [CREDITS]

クレジット



ART WORKS
ILLUSTRATIONS
& POSTERS



■TGS2005(東京ゲームショウ2005)に出展したパンフレット用に描いたイラストです。手前のキャラクターは誰とすゑで、背景などはムービー用のCGレンダリングを加工しています。背景にはイメージを伝えて素材を作ってもらい、それを画の方で最終的に合成しました。('MGS4'アートディレクター-新川洋明氏)







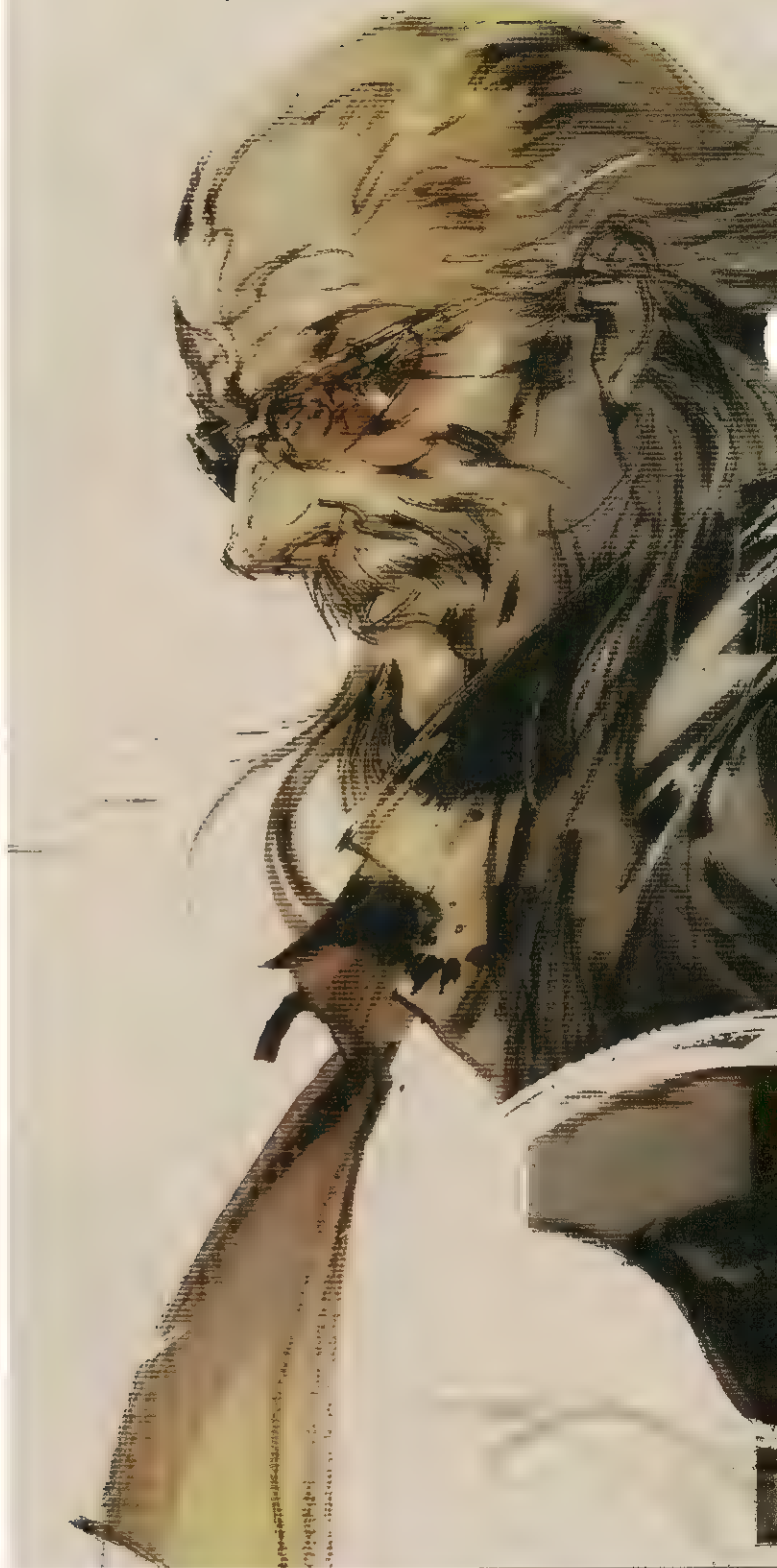
■黒いマスクの部分は デザイン処理として配画した意味ももちろんありますが 実は修正箇所だったりする場合もあります。原で描いていて いきなりあまってはみ出した時に、 そのまま紙ベタで塗りつぶしておいたら良い感じになるのです。不思議ですね。下絵を描く際、インクも使っているのですが、薄ベタで細部インクのすべり具合が変わります。インクが止まると上手く描けないので、ツルツルする程度まで何枚か紙を走らせ、馴染んだ後に描き始めるようにしています。発色はフォトリソで決まっています。(野村)



■これらはバスター 月のデザイン案です。レンダリングしたキャラクター を合成して社内で見出しをして、最終フィニッシュは外部の協力会社におまかせしています。(新)



■原稿の方に描いたものです。かなり悩んで描いた記憶があります。似みずぶると上手くいかない、や図の固定画柄用ハジメカラー・バランスなども調整してみました。





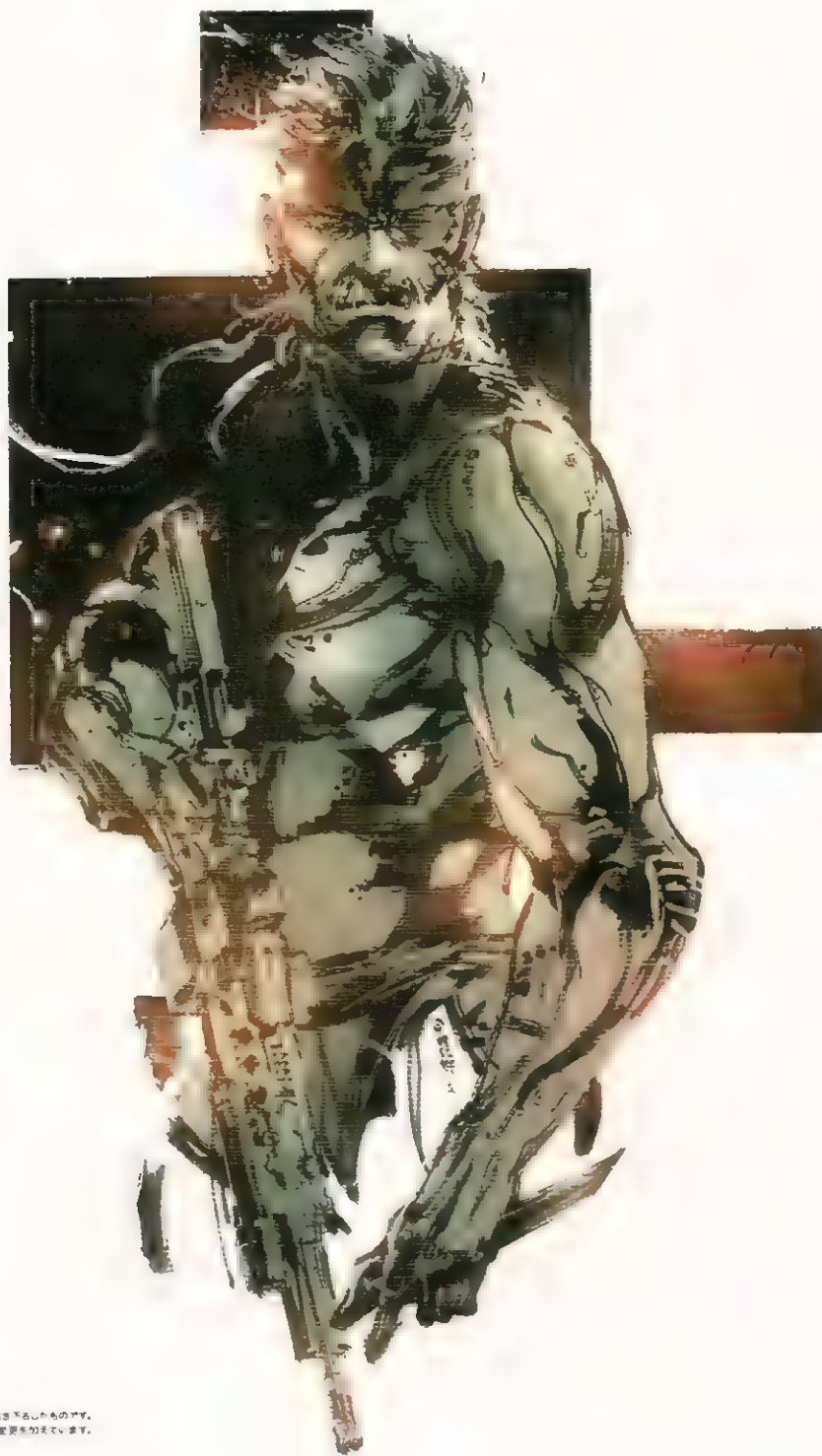


「本作中のイラスト部分を削がずに、絵の組み合わせは、ご入念に、とおっしゃってスタッフに仕上げてもらいました。絵巻の丸いエッジは、実際の戦闘画面に使用したアイコンのイラストレーター用高解像度データを採用して作っています。(堀川)



■E3(Electronic Entertainment Expo)のバースト用として描いた状態で、
/Q346/イラストとしては最終的なものとなります。各機が未だ仮のデザインを

めづつあるものを集用しているものもあります。まだ全体の完成としては多
くはなかつたのですがこの原案でバーストが描かれたものです。



■ファミ通の委託刊に描き下ろしたものです。
掲載時のものに若干の変更を加えています。

■喧嘩などの「格闘」シーン。その中でも、格闘の場面が多岐にわたる。ひとつとして、全キャラクターを別々に描いて、フォトショップで加工した後に合成して完成させました。そのため、全キャラクターが1金ずつ完成原稿とて存在します。これは比較的成功したかなと思っっているお気に入り1枚です。(約1)





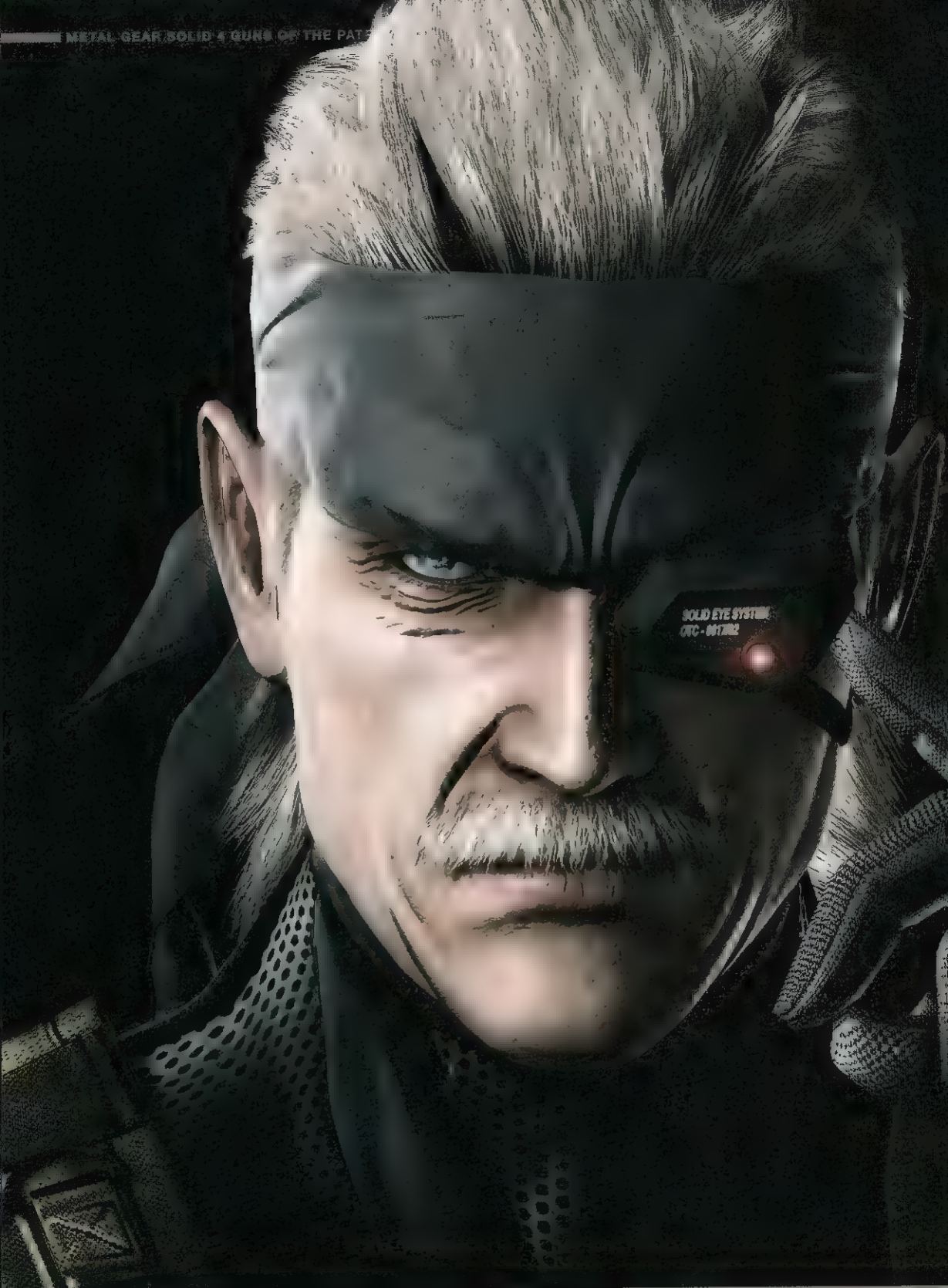


■バックミラー用で作られたもので、CGキャラ絵の制作です。キャラ絵のリーダーが最終レンダリング、エフェクト調整を行っています。ゲーム中のキャラの画像に、クロスチャージ装の毛など細部のディテールを加えて仕上げたものです。(新川)

■キャラクター造形や背景画の力作です。髪の編み方や、ポーズなどは彼の方で決定しています。大なり小なり絵に關する部分には何かしら関わっています。(新川)

■UEインフさんの「アサシン」の2コマでアサシンのメインビジュアルをそのままだとMGS4のキャラに入れ替えて作ってあります。左方からいたがいたセリヤラードに加工を加えたものです。そのほか、背景の町の住人もちゃんとPMC(民間軍事会社)の兵士として作り直しました。(新川)





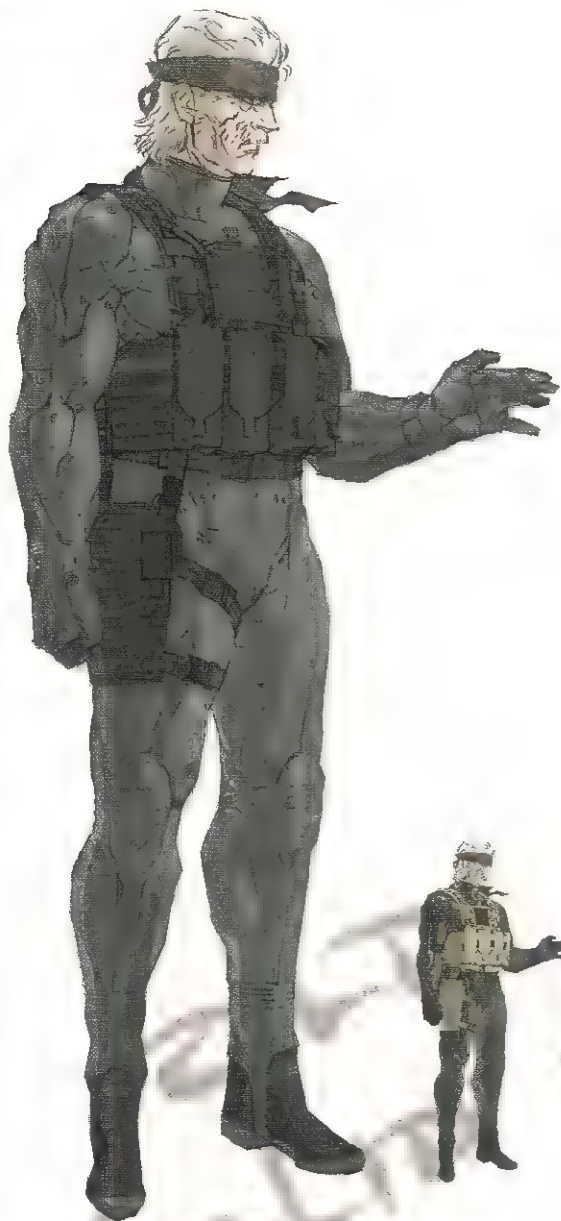


■パッケージなどに使ったものですね。下図が実際に描いたもので、それを小島監督に見てもらって仕上げたのが上のものです。ラファ
色々といろくのは得意なんです。イラストとしてきちんとしたものを書くのってのぶん大変な と思いましたが、すごくリゼンテーション
ンを高めたという感じが、青い影に映ってしまっただけかもしれません。CGのバージョンは、その後METAL GEAR
SOLID "OUCH"のメインビジュアルとして、イラストを元に作られたものです。(前)





MODELING & DESIGN CHARACTERS

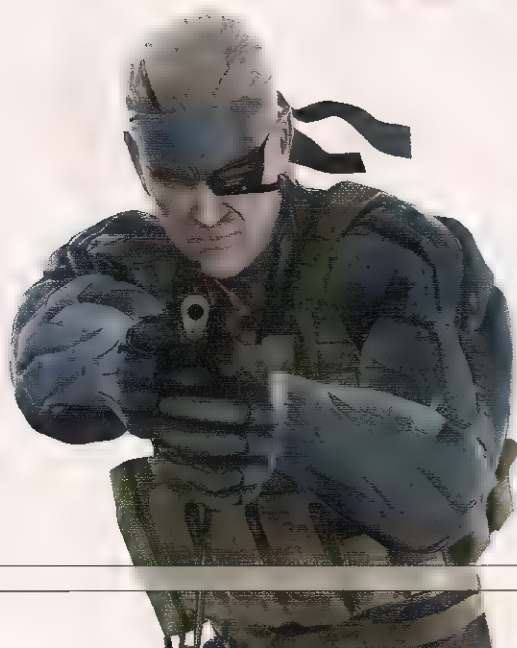
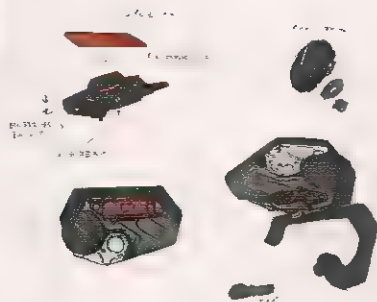


ソリッド・スネーク
SOLID SNAKE (OLD SNAKE)

今回、スネークにスリーキングスーツは着せたいなと思っていましたが、スネークが歳をとっていたのでマッスルスーツとかいかにパワーアシストの付いたものというコンセプトでデザインしました。ただし未来感とでもいうか、そういった束付けが行き過ぎてしまって世界観を壊したり、ユーザーがついてこれないようなことがないように意識しました。(新川)



■ラファエリンや設定画段階で、髪をはじめとする衣装への思い入れが溢れる。ヘルメットの取り出しやプロテクターの形状などの拘り込みが窺える。



■スネークのモデリングに関しては、かなり進行段階しています。プロポ ションが低すぎたり手足が長すぎるとセ ションが崩壊しないので、バランスはとて気を配ります。(新)



■スネークはスニグやトレンチコートなども「パッチ」試着こなす。年齢を埋めてより信実が出てきた。

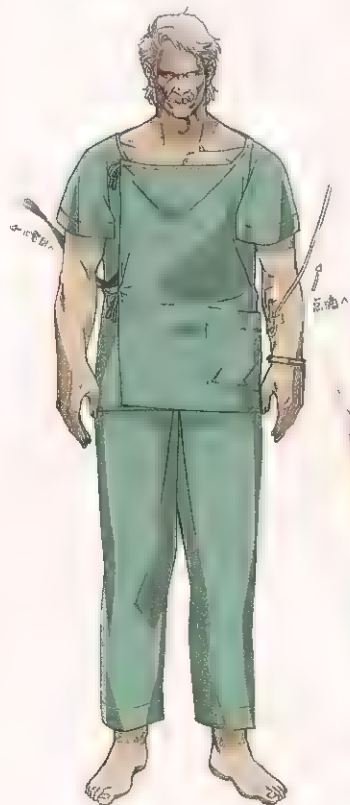
■UBIソフト「アサシンクリード」とのコラボレーションで実現したスネークの装束「戦う」が描かせる緊張感も伝えているものがある。



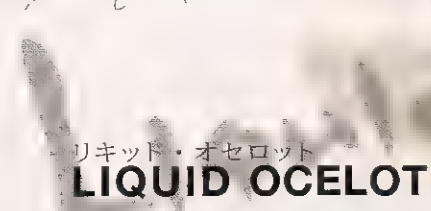
中東のシーンをはじめ、東欧でのコート姿など各ノッチェーションでの衣装が用意された。ほかにも普段着などが設定されている。また、UBIソフトの「アサシンクリード」とのコラボ企画のコスチュームも印象的だ。



■リラックスした雰囲気や姿勢など、さまざまな色が設定された。設定されたキャラクター色が味から伝わる。



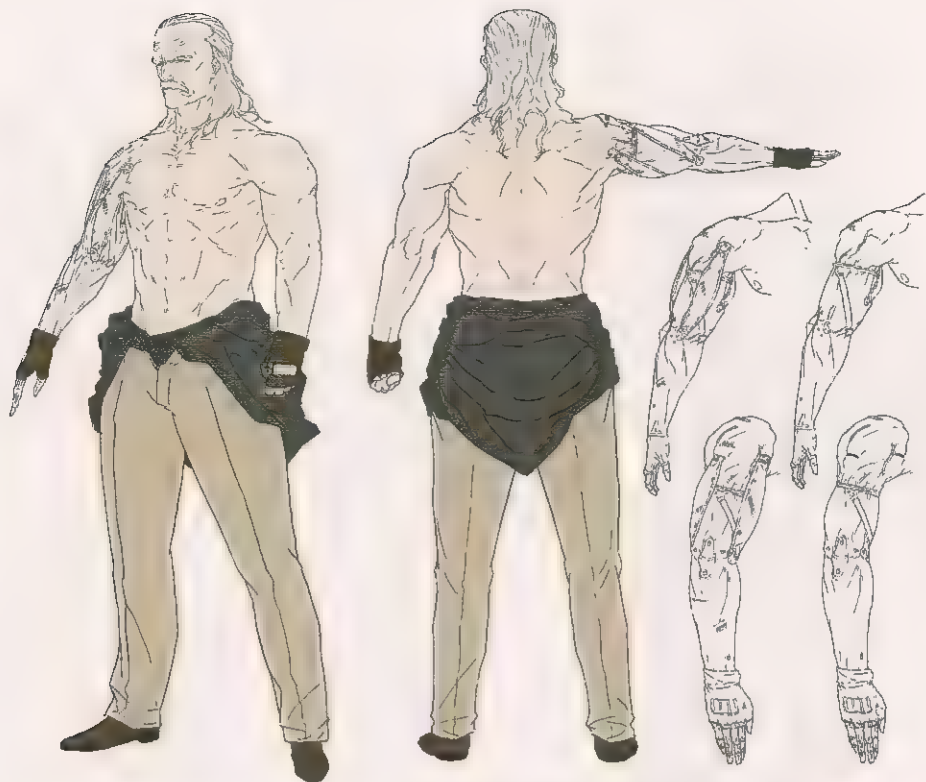
■医療機関での脱獄。年齢を重ねて、そのため上半身は...といったときの肉体表現にも配慮がされている。設定された文字からゲーム中のしるまで担当したスタッフの大量(例)反らるもの。



100

下の銃を構えているイメ ノバードは、義手のギミックを色々と考えていて、大口徑ハンドガンの反動を相殺して筋肉アームを展開し、服が破れるところですね。(新!!)

LIQUID OCELOT (LIQUID SNAKE)



■映画でオセロットが死んだ中、敵だということになったので、それを参考にしてデザインを凝めました。技はおっさんを揺かせるくらい上手いので、色々とお問い合わせしました。(笑)

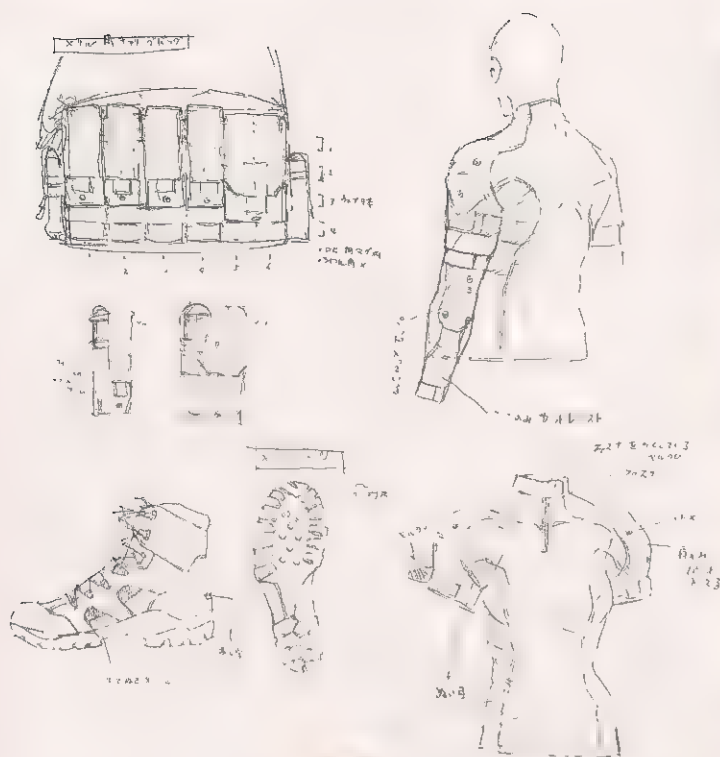
■モデリングはプロレスゲームなどの格闘連戦のあるスタッフにおまかせしたので、かなりリアルなものが完成しました。(笑)





メリル・シルバーバーグ
MERYL SILVERBURGH

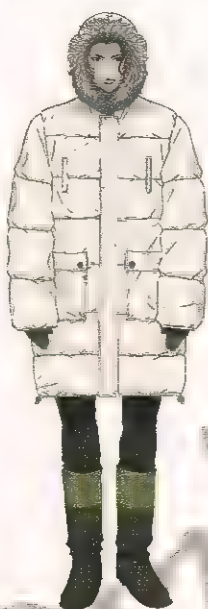
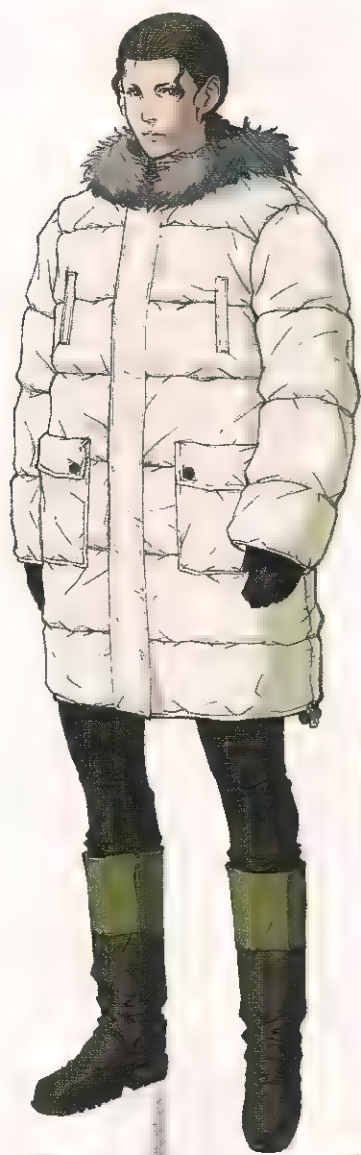
メリルはMGS1の時に16〜17歳だったのですが、少女に不釣り合いな大口
 径ハンドガンを持たせてみたんです。今回は10インチ銃身をカスタムし、20
 ミリ幅のピカティニーレールにしてスコープを取り付けています。(新川)



■ホルスターや銃は革制的に視用のものか、それやカスタマイズして使用しているという設定です。山崎に自分で書いてみて、彼、勝手によいボートのレイアウトを決めています。(新川)

■めさりの物安からかけ離れた空の戦艦を登場させるとMGSの世界観を逸脱してしまうので、絶力抵抗のものを描いて空と戦艦の構図としてしています。(新川)



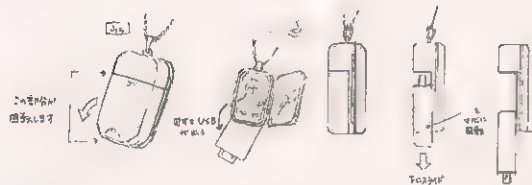


ナオミ・ハンター

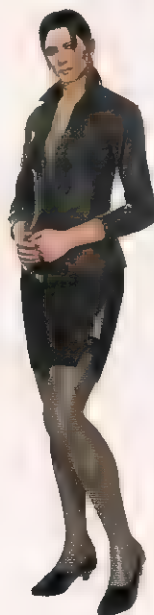
NAOMI HUNTER

ナオミの設定はメインを内山(千穂子)君に、部若大森君にお願いしました。

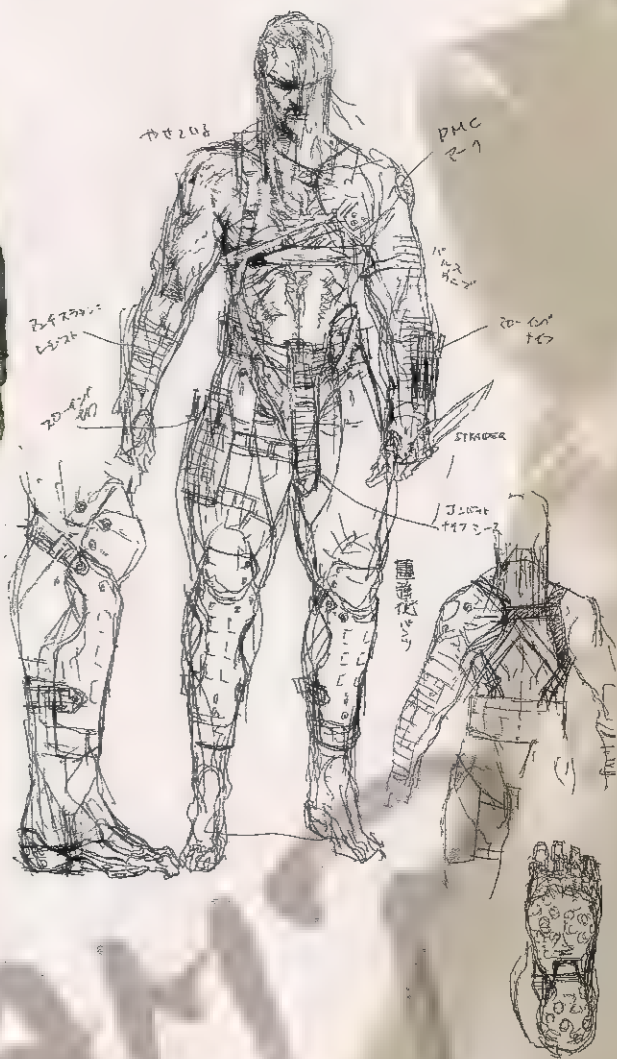
大森君が描いた冬装備は残念ながら本編に登場しませんが、シャドーセセス局でのユスチュームのイメージとして描かせてもらったものです。(新川)



■ロケットUSBメモリ



■毎回、色を決めるのが、難しいのですが、いつも何かしらの理由付けがあった方が良いなと考えています。ナオミは今回シリアスなイメージで、イメージとして真っ黒にしたかったんです。対外的に、音頭などは、MGS2の時から色白で白装、無垢なイメージです。(笑)



ヴァンプ VAMP

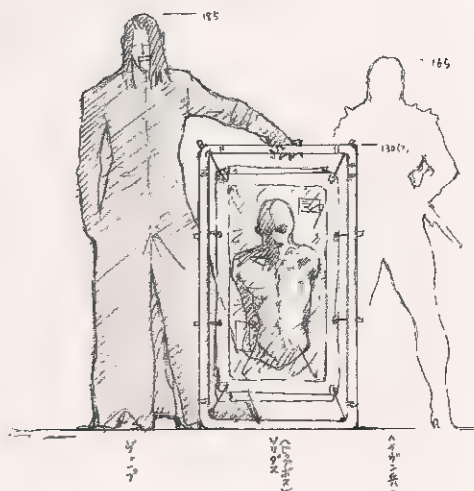
昔のキャラクターをリファインするのは面白い作業でした。

脚のアーマーはヘイノートルーパーと全く同じものを装備しています。左腕のカバーは、相手の攻撃を受け流すための対ナイフの防刃繊維でできたスリーブという設定です。(新!!!)

+130/ 店舗



VAMP. ロボット装束 サイズ 対比 イメージ



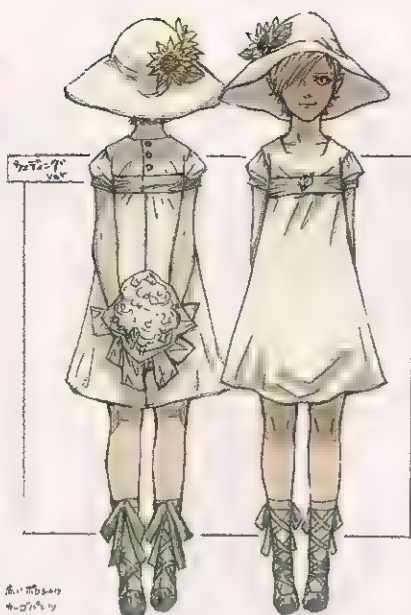


サニー SUNNY

当初は赤ちゃんという設定だったのですが、時代考証をきちんとした結果、このぐらいの年齢になるだろうということでデザインしました。

3Dモデリングの面でも、ちょっとした女の子は難しいというのがありましたので、改めて挑戦しています。

僕のラフを内山君にクリンアップしてもらいました。僕が描くどうしてもミリタリーの要素が入ってしまうのですが、女性にお願いしたおかげで可愛らしく仕上がって良かったと思います。(新1)



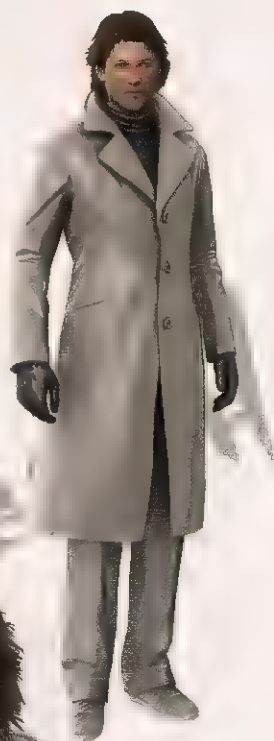
白いドレスの
帽子は、
セーター
をリッ

天然素材カサネス (帽子)

子どもたち CHILDREN

■現地の少年は、モーションキャプチャーの現場にいた
小倉監督から意図オーダーが入って作り直した。(新川)

■キャラクターたちの年齢がみな上がり、オタクコン
も活気づきと楽しさを感ぜさせるデザインとなった。
涼めのセーターとコートがはきまっている。

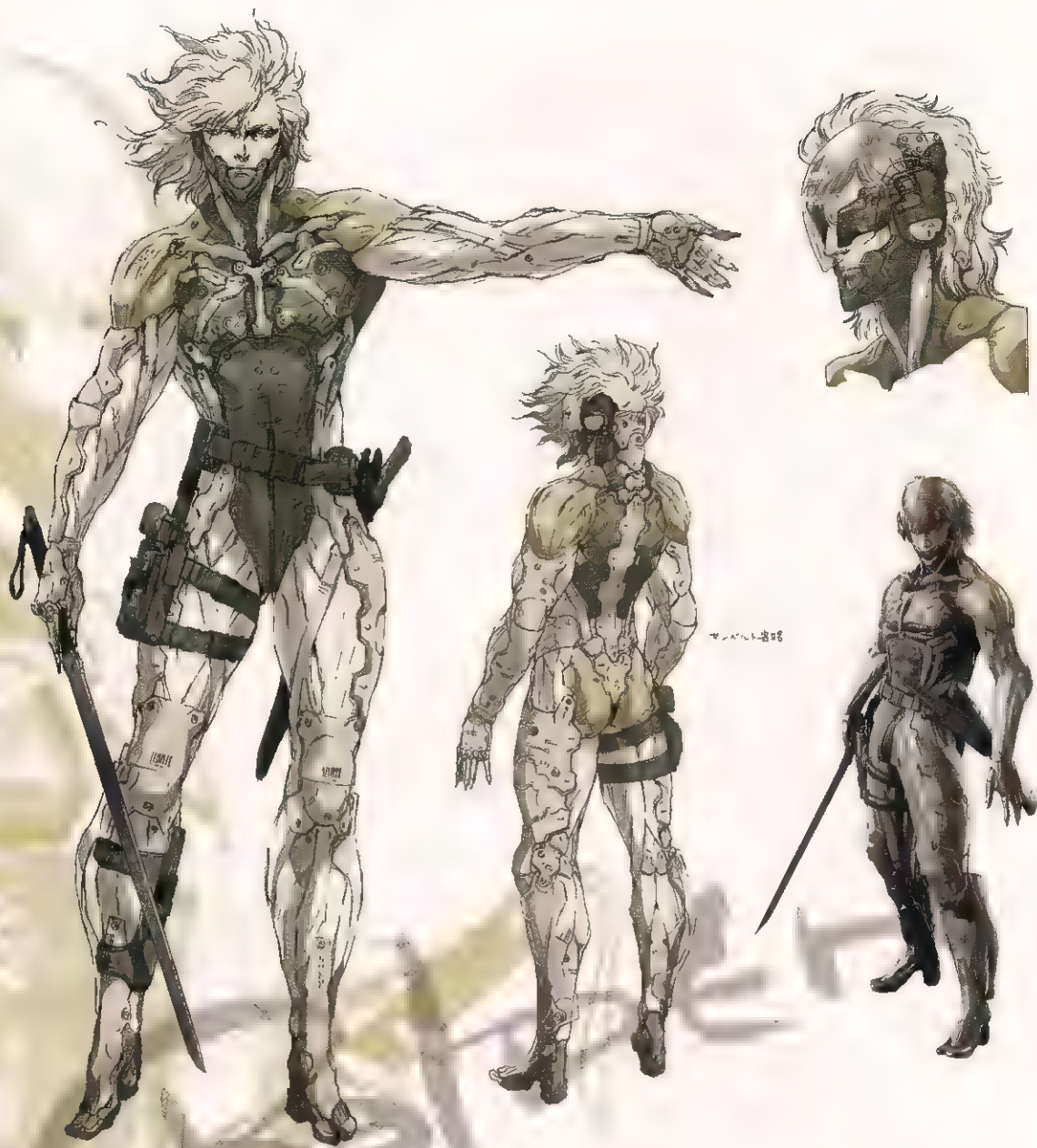


オタクコン OTACON (HAL EMMERICH)

ナオミがダークなイメージなので彼女と敵味方という関係ではありません
が、オタクコンは対象的に白っぽくしました。

ノーマッド(輸送機)の中でのナオミとのやり取りは、当初もっと長くなる予定
でした。僕は参加していないのですが、モーションキャプチャーの現場ではフ
ブシーンも録ってたらしいです。(新川)

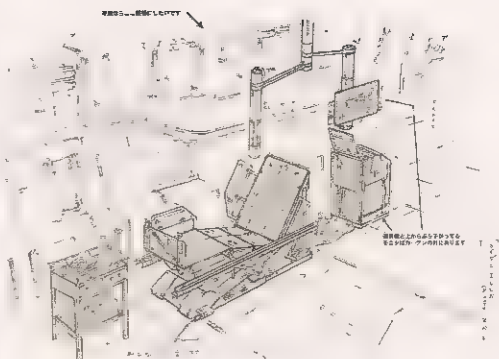
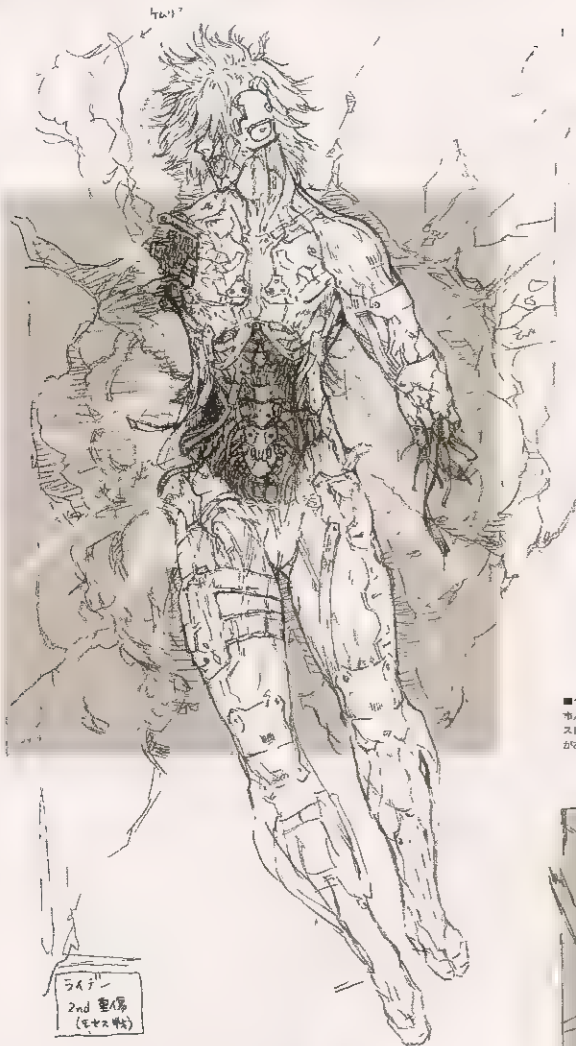




雷電 RAIDEN

MGS4ではシリーズの総決算という意味を込めて、MGSに出てきたサイボーグ忍者のポジションを雷電に担当してもらおうと考えました。

透明プロテクターや脚先の割れたデザインなどは面白いアクセントになったのでは？ と思っています。一般的なバードスーツやサイボーグ、ロボットといったような硬いイメージではなく、機はしなやかなメカ、セクシーなメカを描きたいと常々思っていて、自然とバイオニックな感じにまとまりましたね。(新川)

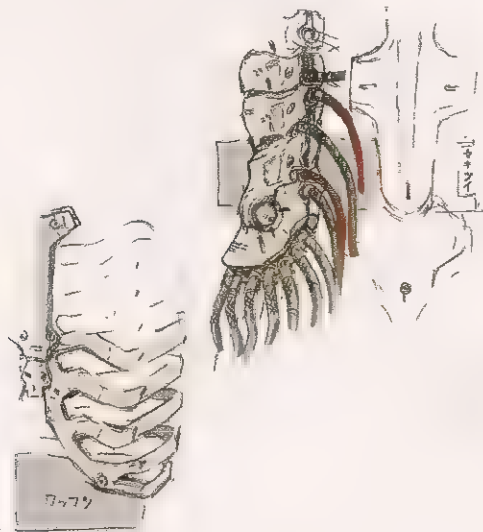


■ゲーマー部分の指定は内山君も面白いかった。
市川雷蔵の「零伝説」で片腕を失った主人公が、ラ
ストで墓の中をのたうち回りながら断り合うシーン
があるのですが、そんなイメー ジです。(前、11)

ライダー
2nd 聖人
(モサマサ)



「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」
死んだ瞬間に「ゲーマー」が「断り合う」

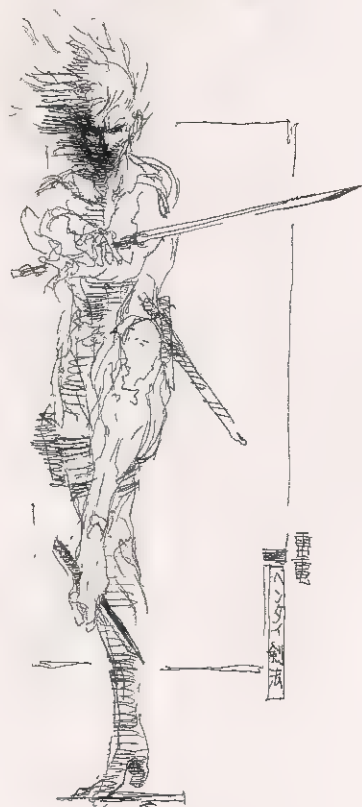


頭 破魂部分... (1922年 髪は「ゲーマー」)
・「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」
・「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」
・「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」
・「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」
・「ゲーマー」が「ゼロ」を角破魂 4の体勢で「断り合う」



■ 逆用なサイボーグボディ コートを逆編った要
のラファメ ソク 的な美しさとともに、彼が背
負った哀しさも伝わってくる。

■ 1. 大きな雷電の剣法もデザイン面が存在す
る。剣だけでなく足でも剣を構えるという、恐怖
を力押しせるアクションだ。





ラフィング・オクトパス LAUGHING OCTOPUS

オクトパス(オクトカムスーツ)は、一般的なパワードスーツのカテゴリではない何か面白いものができないかと考えた一つの答えです。完全なパワードスーツというよりもパワーアシスト的なユニットとしてデザインしています。インナー・スーツに関しては、ゲームのシークエンスでスーツを脱ぐところがあるのですが、小島監督から「スーツを脱ぐのではなく生まれるんだ」とオーダーがあったので、初めのビーストの形から浄化されてビューティに生まれ変わる、そういったイメージを踏まえてデザインしました。(新川)



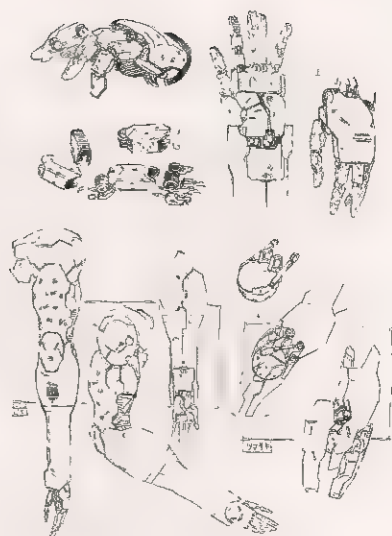


レイジング・レイブン RAGING RAVEN

一番最初にデザインしたと思います。このレイブンをそうですが、デザインする際には例えば足の形状など、どこかにセクシーさが演出できないかと常に考えています。

レイブンは基本のミサイル攻撃の規模が大きいため、手持ちの武器も派手にグレネードランチャーにしました。

当初は絵で描いていたのですが、ニュアンス的に伝わり難い部分については立体物を起こし、3Dモデリングの参考資料としています。(新川)





クライング・ウルフ CRYING WOLF

近接戦闘もできるけど、大型のレールガンを担いで、移動する砲台というコンセプトでデザインしています。

パスワードスーツで守られて、いるのに「わざわざ身をさらけ出して撃つのはおかしい」「機体内部からリモートで撃てば？」などと思われるかもしれませんが、僕の中での着地点として、スナイパーって自分の感覚で風を感じたり、自らの指でトリガーを引かないと、正確な射撃は出来ないんじゃないかと考えました。感性的に言うとその方が機械よりも正確なんじゃないかと思って。(新川)

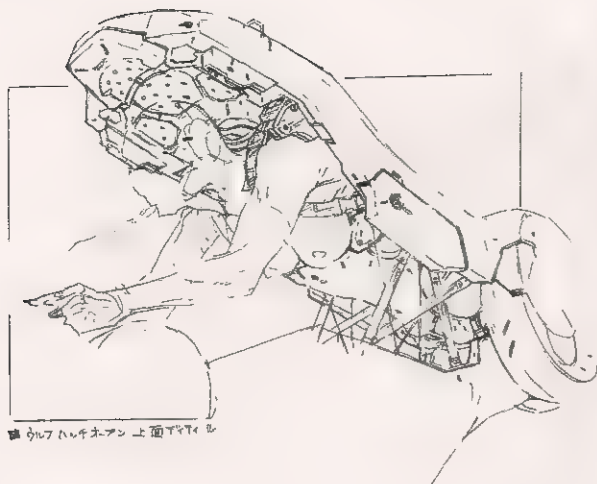


図 ウルフ ハルネオン 上面アレイ

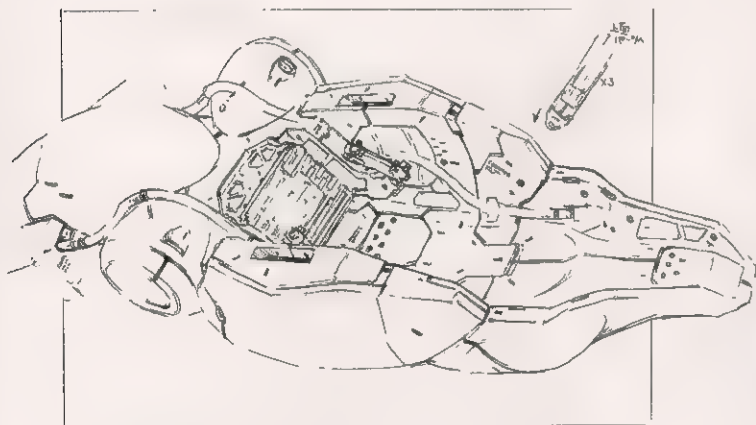
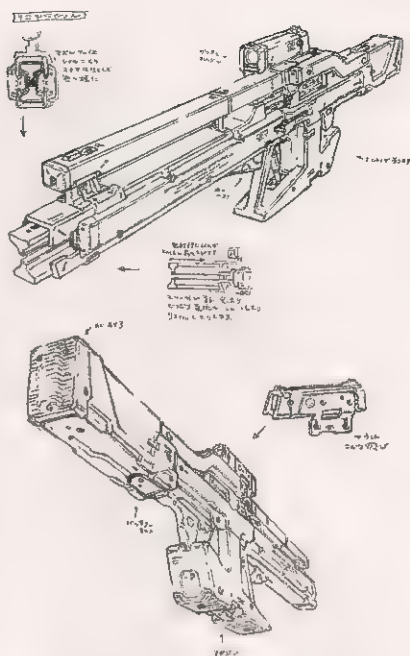


図 ウルフ ハルネオン 下面アレイ

■制作初期の段階で3Dモデルを製作するビルドがあって、中身のスケッチ上でウルフのスーツをキーンコンキヤチャーで解剖的に紐かざったのですが、スーツを縫って感覚で入らないものを動かせるのはとても良かったです。ゲーム機でも、あんなにスムーズにアイテムだけでなく、パワードスーツそのものを使えるようにしたかったんですが、容量の制約やシステム上の問題で実現はできませんでした。(新！)





スクリーミング・マンティス SCREAMING MANTIS

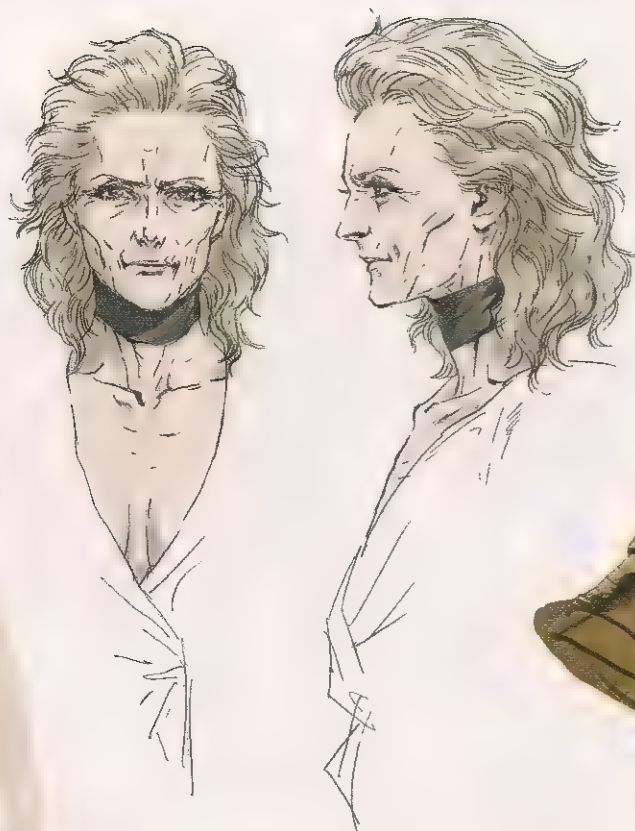
ラフでいったん叩き台を描いて、スカルビー(ハリウッドなどでも使用されている造形用の樹脂粘土)で彫塑して立体設定として作り、細かいディテールは線画でフォローしています。マンティス、ウルフについては全身立体設定があります。(新)



ビッグママ

BIG MAMA

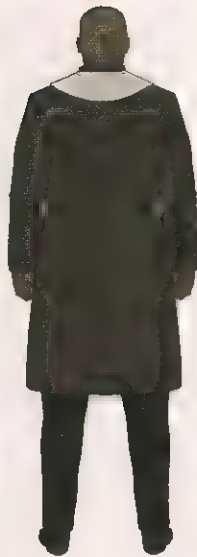
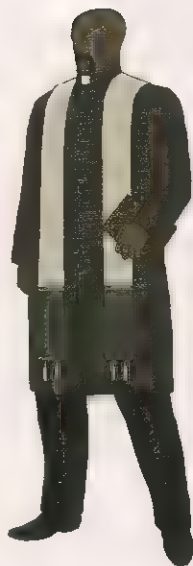
リデザインに近い感覚でしたので、かなり描きやすかったですね。全くの新キャラだと、イメージを描くために脚本を読み込んでシーンをイメージしたり、ゲーム中の動きを考えて何枚もラフを描かないといけないのですが、彼女のようにつきあいが長いと、いきなり描き込めるので作業はスムーズに進みました。(新井)



EVA



死ぬ時
前髪エクステンションで
ハシリ感出す



IRON
SHARPENS
IRON



For Alpha
&
Omega



The Bullet Is True



Faith

江戸



AVENGER



■huke君がアックス(※)を盗いだサムライなど、タトゥーをいい感じに仕上げてくれました。(※1)

エド
ED

クリンアップ設定はhuke君にお願いしました。タトゥーなどもすべて任せています。タトゥーがトライバルだけだとカッコ良くないと思うので、少し勘違いした外人(笑)というオーダーを出しました。(※1)



■地方のデビルカン切りが顔容を想像させるが、厳密からよく見ればMGSシリーズでお馴染みの「1」マークになっている。



ジョナサン JONATHAN

設定的には、彼は韓国人なんです、当初はもっと分かりやすく「チン」という名前でした。胸のFOXHOUNDのバッジは本来の所属チームを隠すための偽装なのです。(新川)



ジョニー

■メリーのウェディングドレスはウェディングコ、ディテイカーを呼んでドレスを決定し、社内のメンバーにそのドレスを見てもらってそれを写真に撮ってCG化作業をしています。海外のGMなどではよく使う制作手法です。(新川)

ジョニー

JOHNNY (AKIBA)

装備類のほとんどが現用のものなので、Tシャツだけはオリジナルでデザインしました。ラフでコンセプトを伝えて内山君に設定を起こしてもらっています。MGSはキャラクターが多いので、人海戦術で対応するわけです。(新川)



■今案はかなりイケメンだったことが判明したシーン。MGSの世界観に合った顔も改変されている。



ロイ・キャンベル ROY CAMPBELL

僕の中ではMGSの前の「メタルギア」におけるドット画の時から、全くブレのないキャラです。MGS2の時のデザインに相応の年齢を加味してモデリングしてもらいました。(新川)





ドレビン DREBIN

当初は東洋人でスタートしたキャラクターですが、何度か変更の後、内山君から黒人のラフが出てきたので、それを踏めていきました。

サルのおーダーは後からのもので、これも内山君に頑張ってもらいました。また声優の藤原啓治さんの演技とデザインがよくマッチしたキャラクターでした。

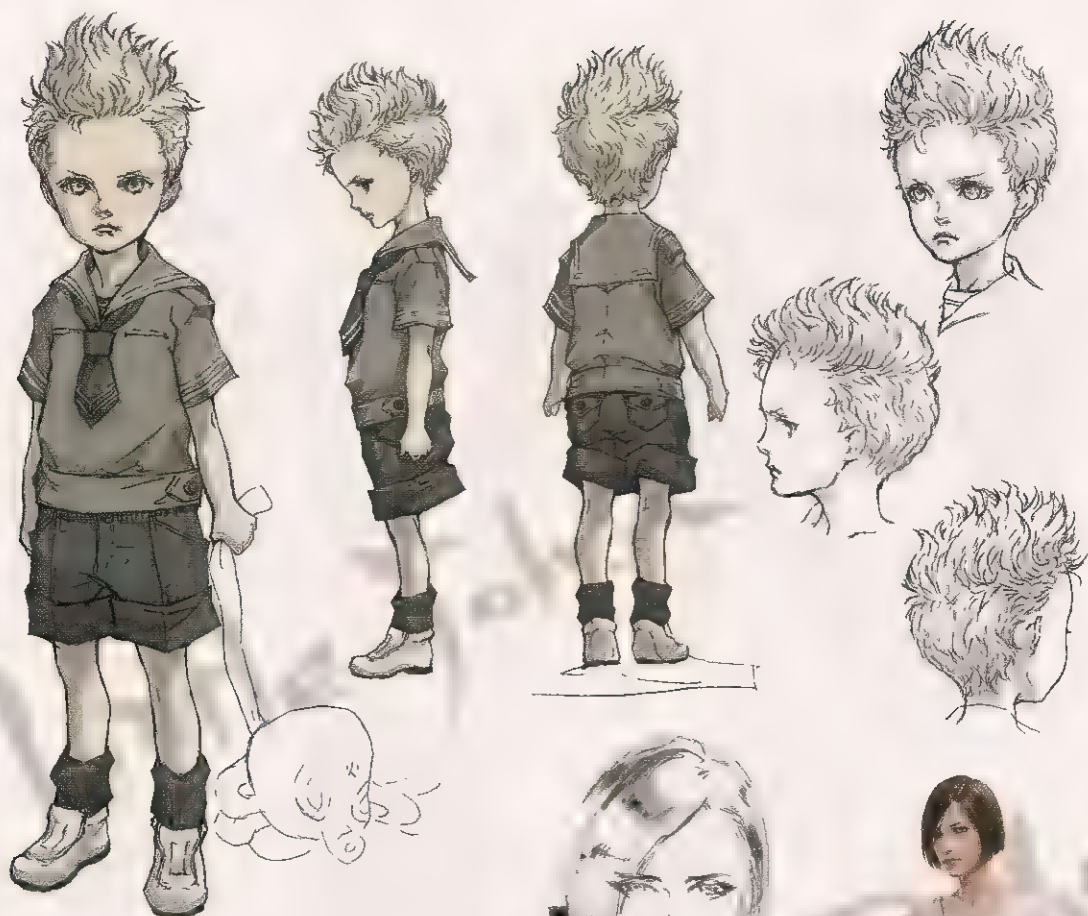
(新井)



美玲(メイリン) MEI LING

MGS1の時からとある女優を元に描いています。今回も年齢を重ねるとどうなるかなと想像して作業しました。描いていて懐かしいし、ユーザー視点ではないですけど、また会えたねという感じですね。

実物のリサーチも込みで、コスチュームは大森君のデザインです。(新川)



リトルジョン / ローズ LITTLE JOHN / ROSE

リトルジョンはかなりの部分で内山君に助けられたなって思ってます。ラフを少しとイメージを伝えただけで、後はフィニッシュまで持って行ってくれました。子どものモデリングというのはすごく難しくて、なかなか可愛くならないんです。子ども特有の柔らかさを出すのには苦労しましたね。

一方のローズは、MGS2からのキャラなので、やりやすかったです。髪ぐらい切っても大丈夫とか、色々想像してリファインしています。

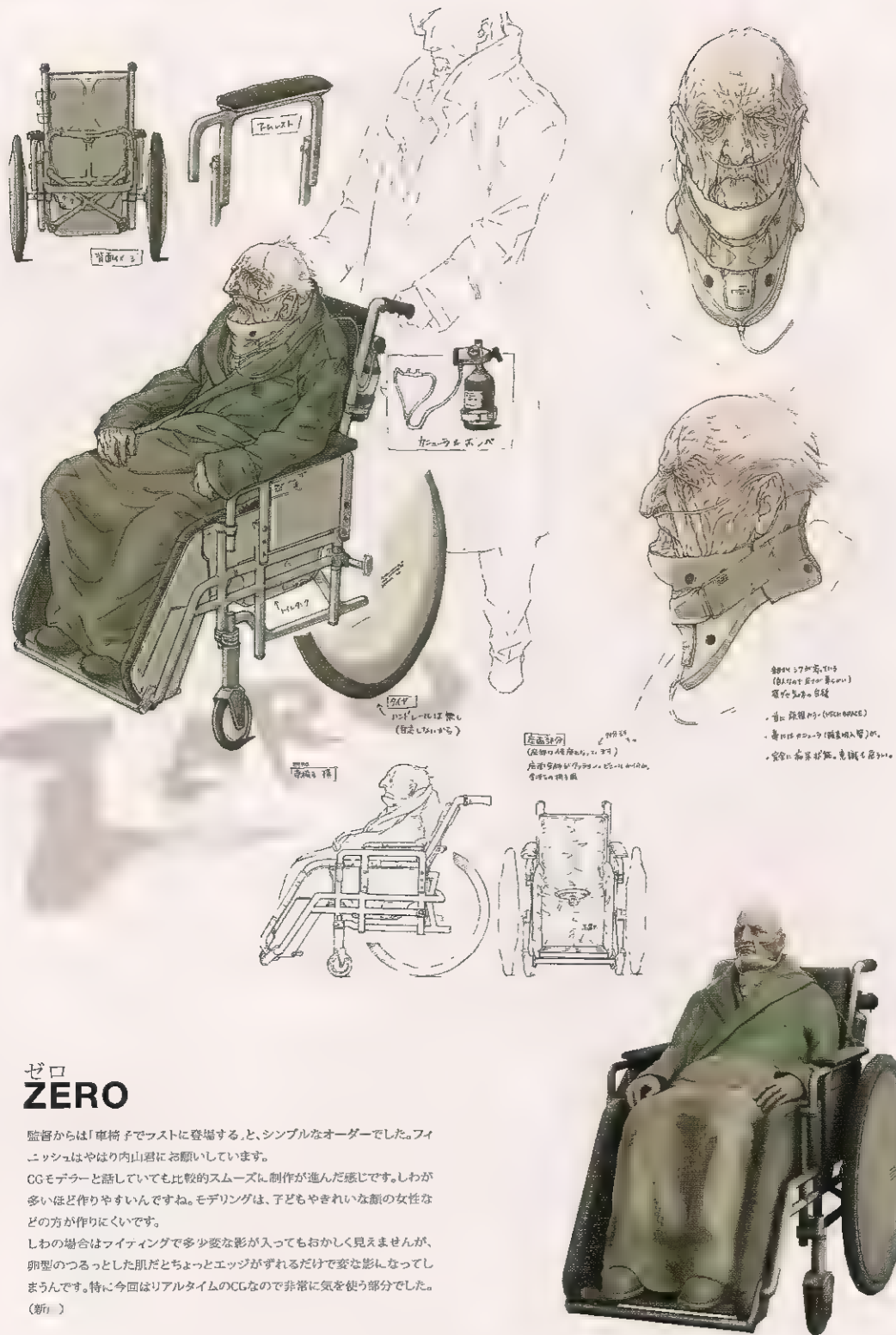
ローズは小島監督の趣味が反映されていて、女医や研究員といった知的な女性像ですね。クレバーな女性というイメージに対しての僕なりの答えでもあります。モデリングはすごくセクシーにできていますね。モデリングスタッフのテクニックがある意味顕著に現れています(笑)。(新井)





レジスタンス RESISTANCE

レジスタンスのデザインもShuke君にお願いしました。ブラックレザーの黒ずくめ、タートルネックで60年代の雰囲気というオーダーをしました。バイクも全部黒で統一しています。(新川)



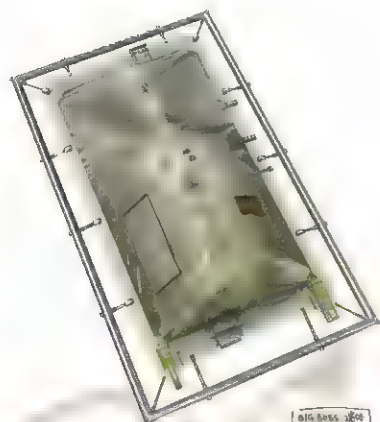
ゼロ
ZERO

監督からは「車椅子でファストに登場する」と、シンプルなオーダーでした。フィニッシュはやはり内山君にお願いしています。

CGモデラーと話していても比較的スムーズに制作が進んだ感じがします。しわが多いほど作りやすいんですね。モデリングは、子どもやきれいな顔の女性などの方が作りにくいです。

しわの場合はファイティングで多少変な影が入ってもおかしく見えませんが、卵型のつるつとした肌だとちょっとエッジがずれるだけで変な影になってしまふんです。特に今回はリアルタイムのCGなので非常に気を使う部分でした。

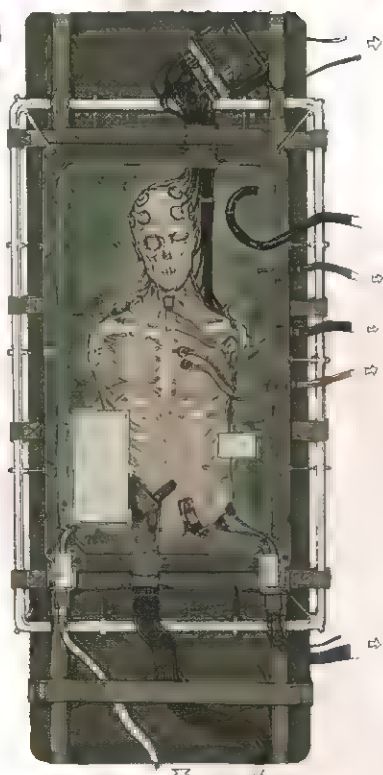
(新)



(例) 金属製の箱



Big Boss 遺体
(1/4 3/4)



Big Boss 遺体

■ 金属製の箱がFIX、すくい上げ設備のもので、アイパッチが左右逆につけてあります。



ビッグボス BIG BOSS

当初はコートの下にスニーキングスーツを着て、スネークと戦う予定でした。今回の展開上、戦うのはどうか？ と、監督も最後まで悩んでいて、結局ストーリーの流れを重視してなくなりました。

遺体に関しては、出しているのかなど悩む部分もありました。よく見ると、ちゃんと負傷した目が透っているソリダスの遺体なんです。(新！)



その他 OTHERS

実際のモデルの写真をベースにデクスターを描き起こすと、リアルにはなるのですが、MGSの世界観と微妙な違和感が出てしまうので、画的なバランスに寄せるために一度線画に起こしています。

モデリングの都合でスネークのボーン(骨格)を使用しているため、基本的にスネークと同じ身長になっています。(新11)



米海軍少尉略装

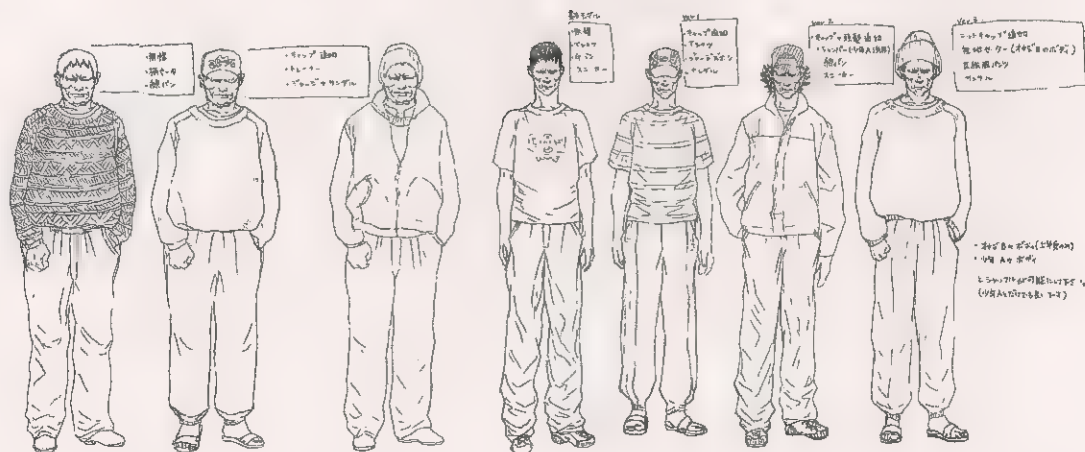


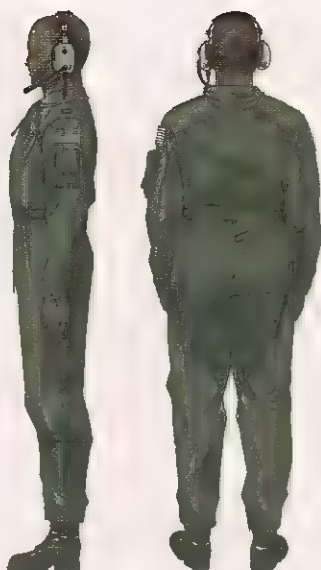
米海軍中尉略装



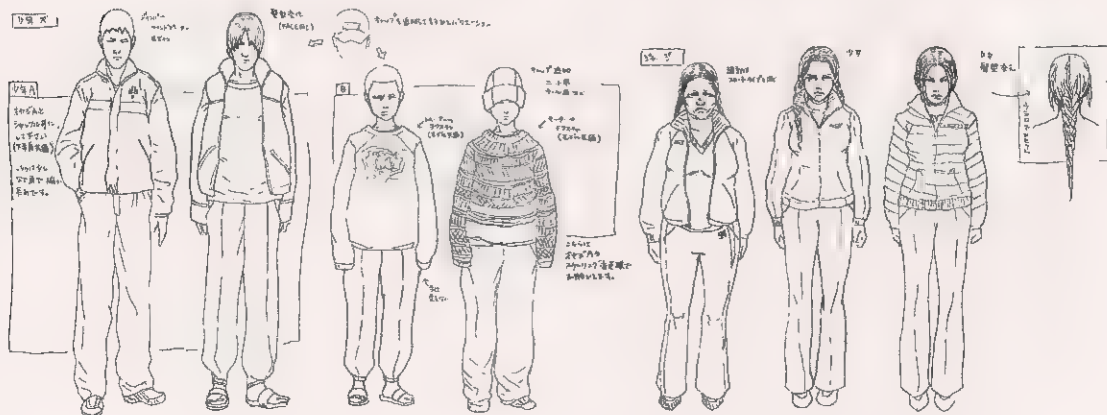
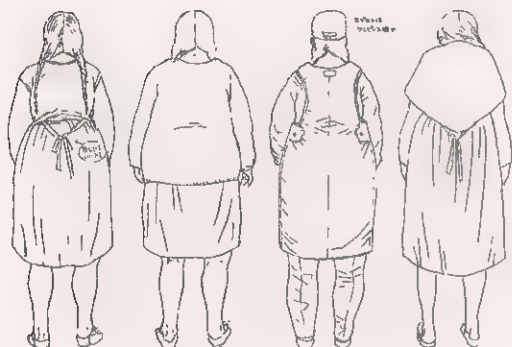
米海軍中尉略装

マーケット市民 RESIDENTS OF THE MARKET





■ノーザット・ルール





米兵
ハズミ 作
305 大
リノ 大



米兵 U.S. MILITARY

全般的に現用のものに近い装備の場合は、実物を用意して実際に着てみてポーズ類の
配置などを検討しています。ファイブマン、スナイパー、グレネーダー、それぞれで適切
なポ トレイアウトを考えるのは大変でしたが、楽しくもありました。(新川)

民兵 MILITIA

ラフは僕が描きました。ゲームキャラメイキン
グの典型的な方法です。頭部の変更など、ト
レードチェンジでどこまで種類を増やせるか
が勝負でした。(新川)



PMC 兵 PRIVATE MILITARY COMPANY SOLDIERS

兵士たちはh.u.k.e君ですね。ほぼ現用の装備なのですが、ヘルメットや膝当てなどのプロテクター類をオリジナルでデザインして、BB部隊とバランスを取っています。トレードマークはコンセプトを伝えて大森君にデザインしてもらいました。彼は器用なのでいろいろとお願ひしています。(新川)

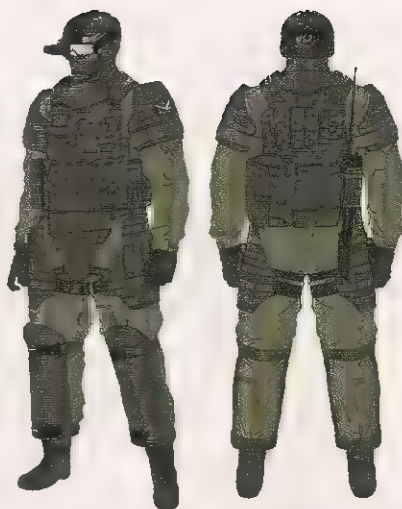
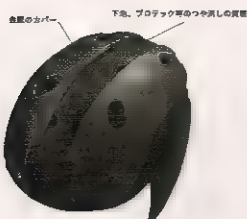
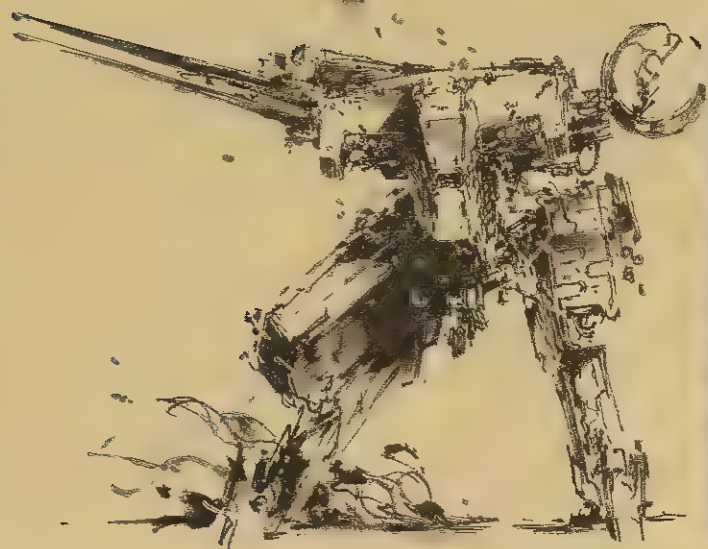


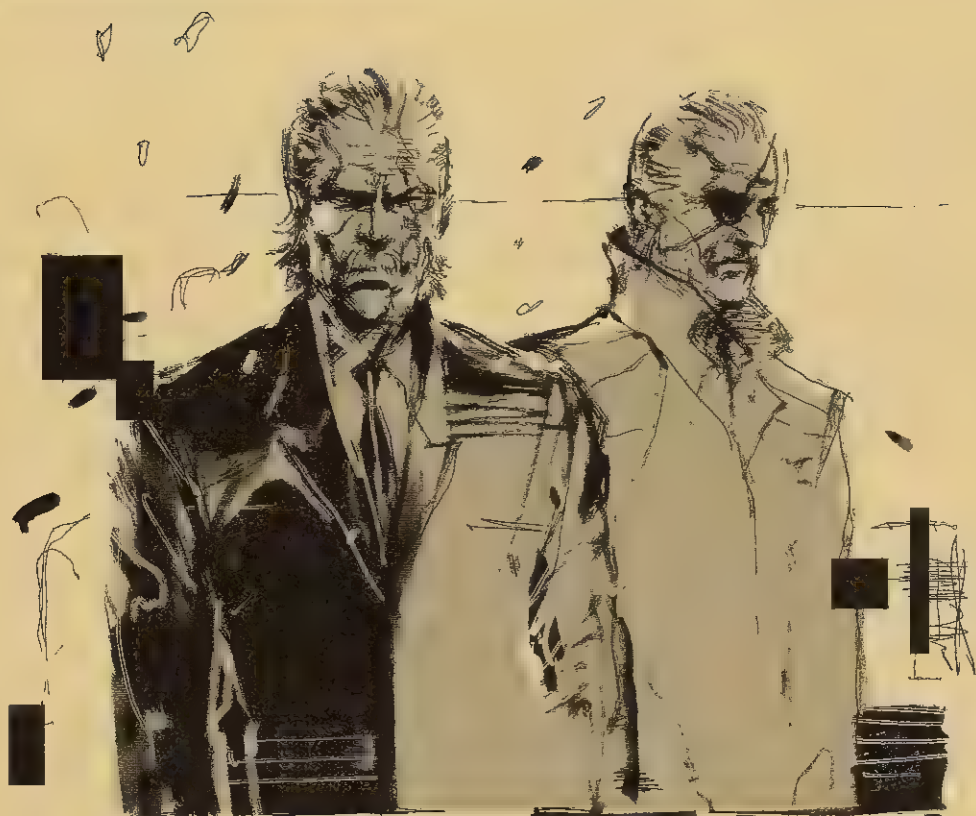


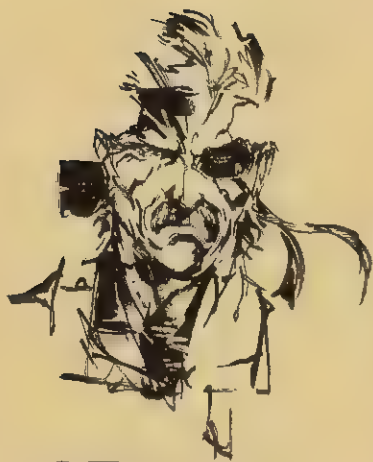
IMAGE ART
YUJI SHINKAWA



IMMENSE ART





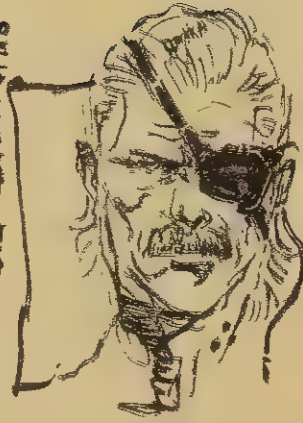


OLD
SNAKE





SUBSNAKE EYE















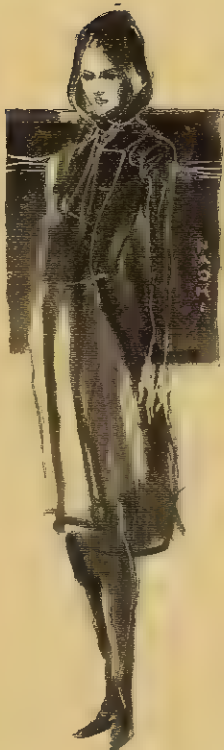














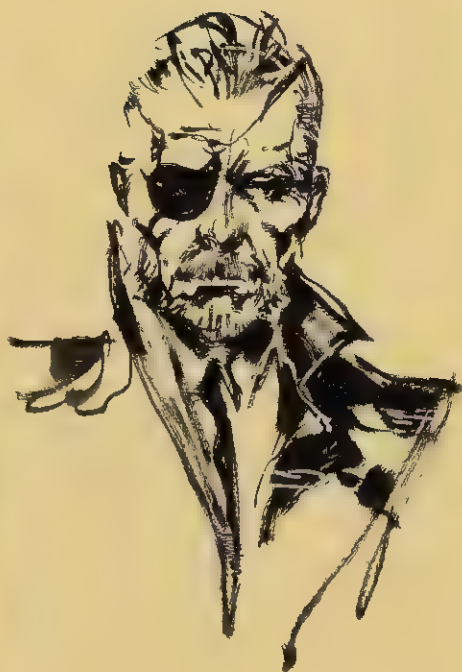






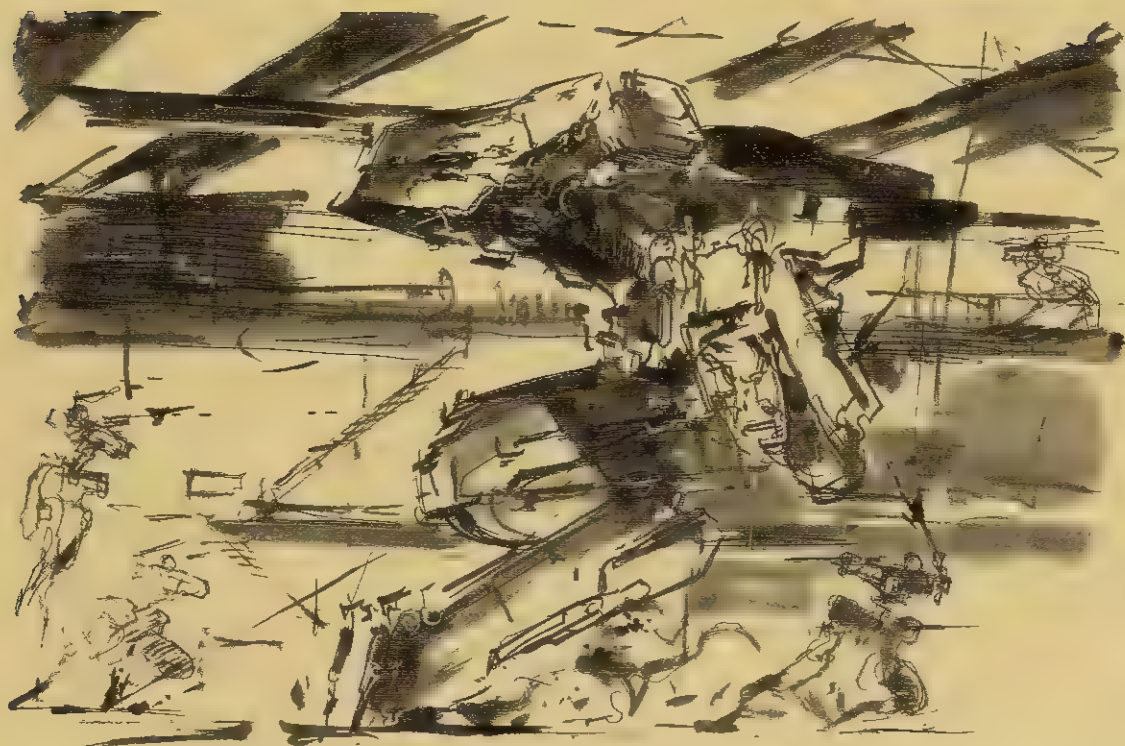


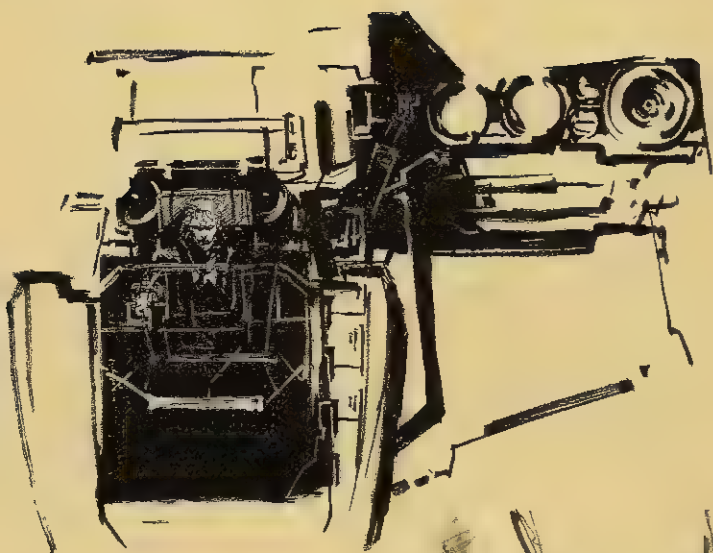


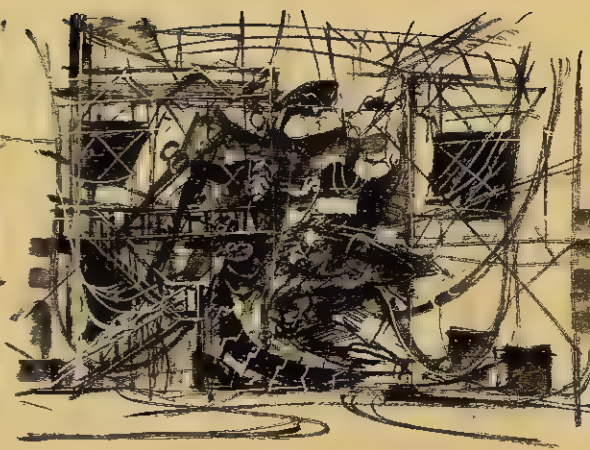






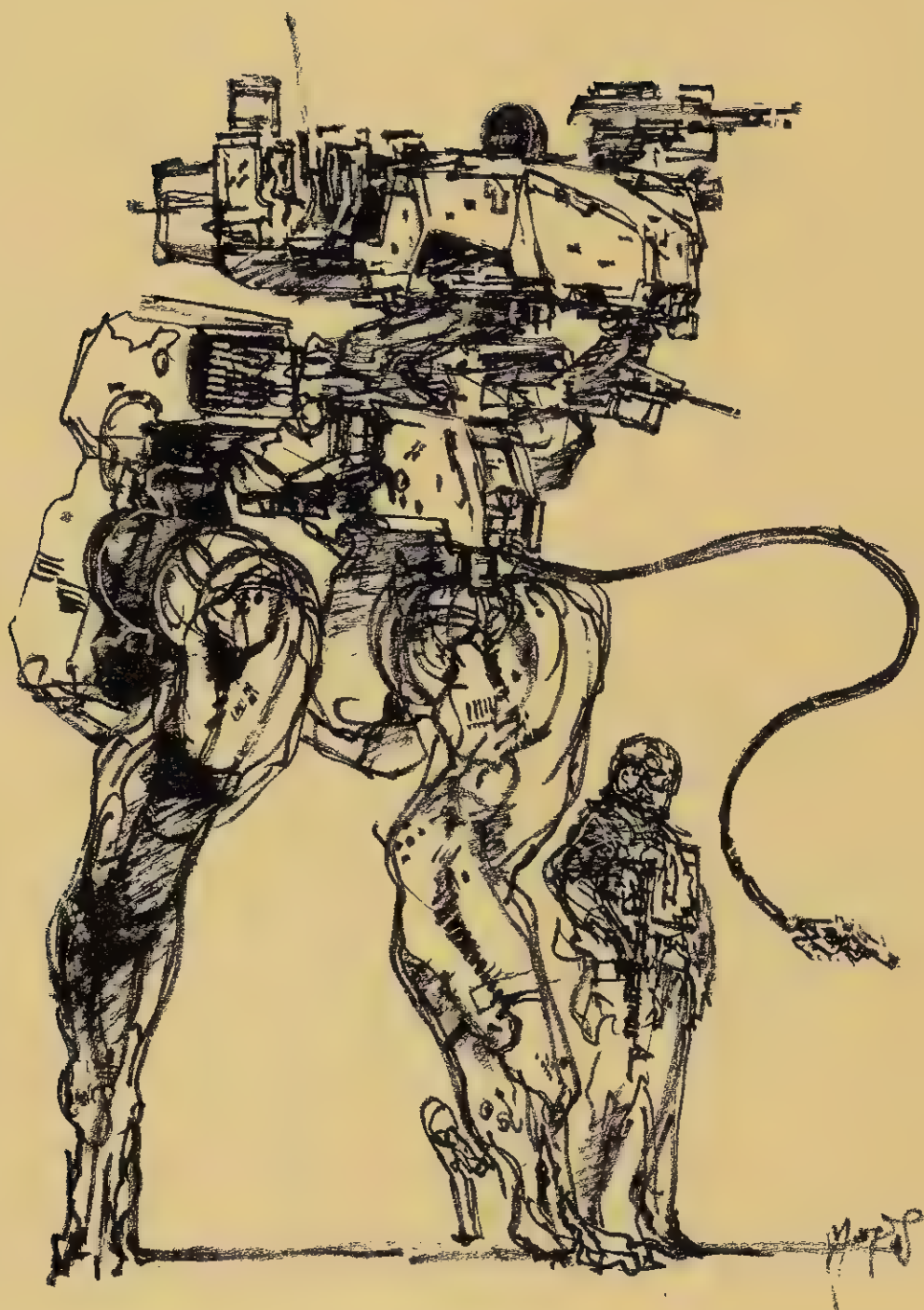






METAL GEAR - RAY

X 3







A R T W O R K S
M E M O R I E S &
I M A G E B O A R D S



■右からMGS2時、MGS4時、MGS1で死んだときの、カット オセロットです。バックのPMC兵のシルエットや戦闘型などが、アウターヘン（大手PMCを兼ねるサブ カンパニー）をイメージしたものにしています。動画となる際にキャラクター や背景が動くことを想定して、すべてレイヤー分けしています。（新・1）

回想シーン MEMORIES

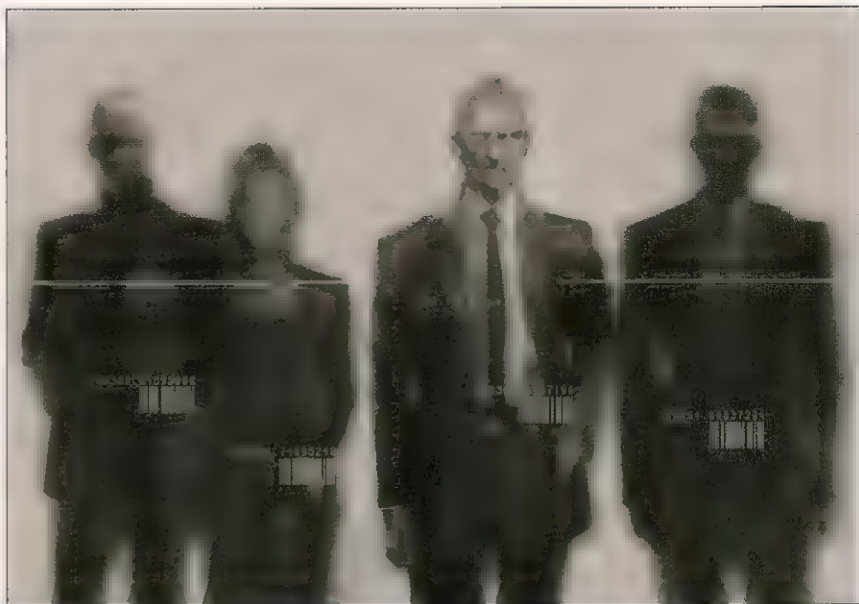
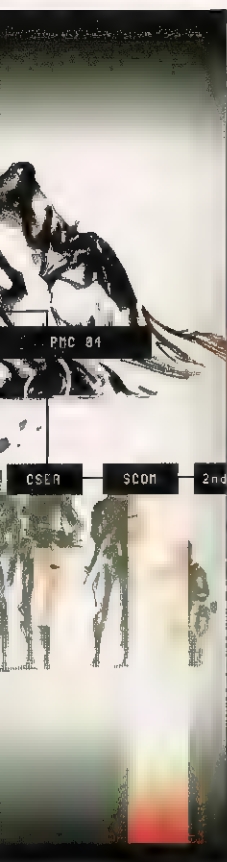
「メタルギア ソリッド 4」では、ビッグママが愛国者達の発祥や兵器の進化、さらには各キャラクターたちの人間関係など、かつての物語を回想するムービーが用意されている。この回想シーンで使われた新川氏らによって描かれた画稿を掲載する。ゲーム画面では気付かなかったイラストに込められたコンセプトなどを読面から感じ取ってほしい。

MGS1のころから一部で使っている技法なのですが、CGムネだけでは表すことのできない場面を僕のイラストを使って表現しています。イラストの部の画を動かしたり、音声なども使って演出した紙芝居のようなビジュアルになっています。

MGS3までは社内で作作していましたが、今回はPSPでメタルギア ソリッドのデジタル・バントデンネ（※コミック調のビジュアルにデジタルの演出を加えた映像表現）を制作していただいたSpooky graphicにアニメーションサポートをお願いしています。（新・1）



■ゼロがデジタル世界を征服し、デジタルに溶け込んでいくイメージを表現しました。（新・1）

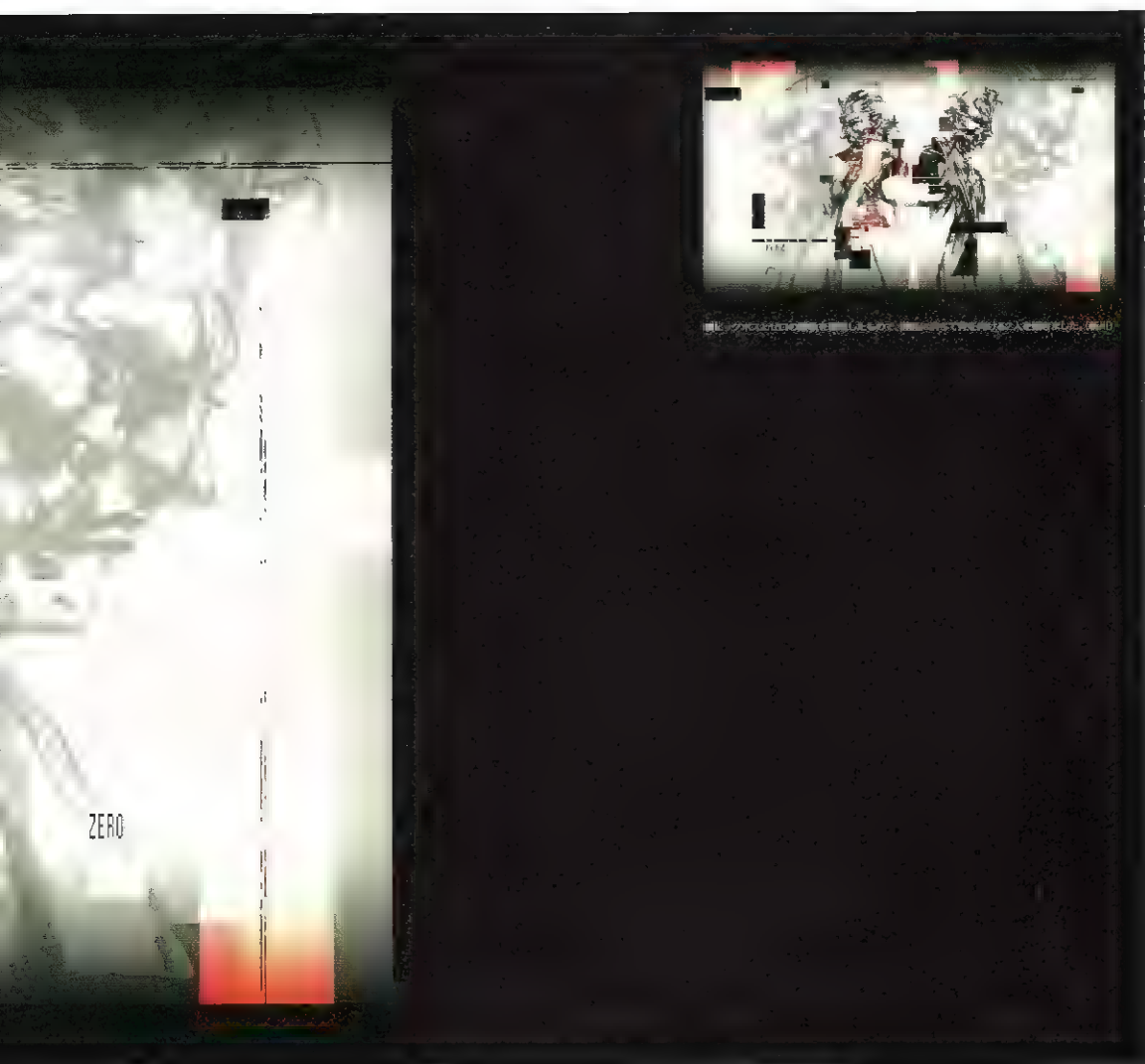


■ビッグボス、パラメディック、ゼロ、シグントの、MGS世界における愛憎者達を立ち上げた初期メンバーです。MGS3の時のムービーは写実的な表現で、スライスを何枚も撮影するようなコンセプトだったので写真のような雰囲気を持った仕上がりになっていました。この物はそれを踏襲して、スライド写真のようなイメージとしています。(第1)

■MGS3のムービーでは写実的なイラストも取り入れたのですが、MGS4では画を違った質の筆で統一しています。(第1)

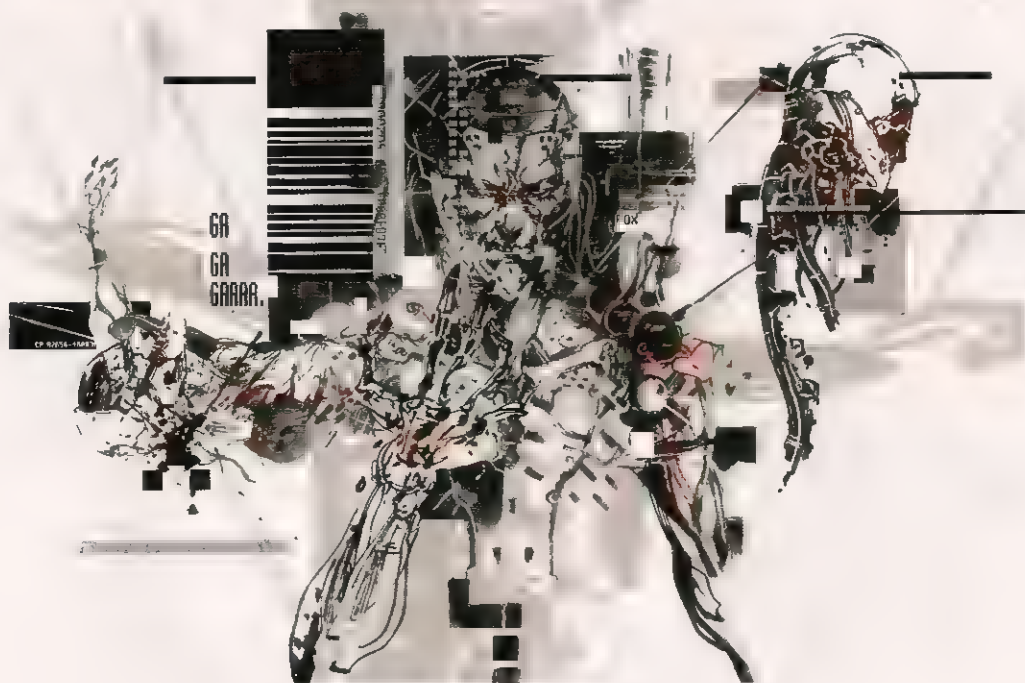








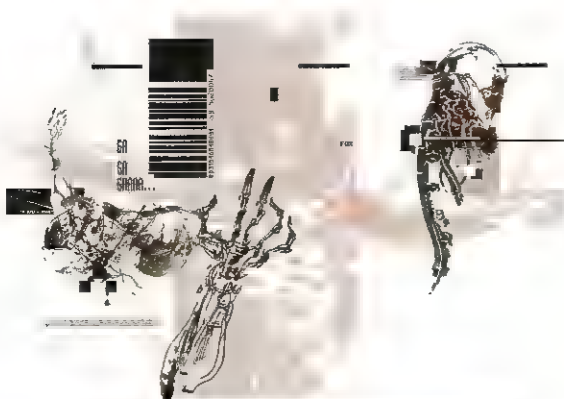
■ビッグボスを語るビッグママ、オセロット、ナオミといった関連キャラクターを描いたものです。ゲーム中ではムービーとして表現されていましたが、1枚の絵に収めると印象が異なるかもしれません。(野村)



■フランク・イエーガーがサイボーグ化されていくシーンを描いたものです。画像左にMGS 3でのREXに描かれていくイメージで描きました。(新川)



■かつては異社会を支配していたゼロも、今の軍団子での生活を余儀なくされている。たれもが逃れられない「悪い」を背景などに取り入れて描いています。(前田)



■左のベラ (P102, 下の地一番下のレイヤーです。これに音階や断絶線といったメカニクスの地を透かし、くことで、改造されていくイメージを表現しています。(新川)



■仲野の影から立ち出るゼロ。光りゆく後ろ姿を黒色で描きました。(新川)



■若き日のビッグママ (EVA)



■ビッグボス、ソリダス、オセロット と、MGSのストーリーを履き替えていく際に挿入されるキャラクターたちのイラストでも、小説の挿絵のようなイメージで、歴代主要キャラが次々登場するインパクトある絵面をイメージして描きました。(新井)

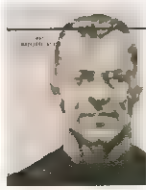
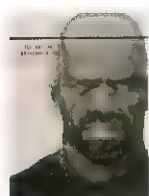




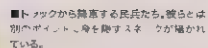
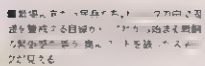
■中ボスのリキッド オセロットです。
今日の回想シーンでは登場して格闘
世界を描きませんが、これから闘って
は回想ではなく現在の情景なので
取ってゲームのCGを加工して作りま
した。(笑)



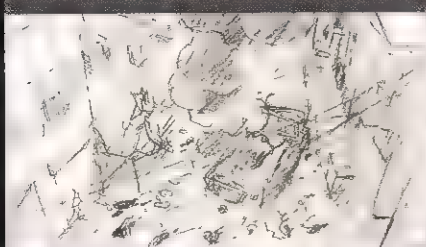
■このページの絵はナノマシン説明用のために描いたものです。回想シーンではないので、ラット/バットロールチームQ1などのメンバーも、単独でなくデジタルによる写真風の仕上がりになっています。新井



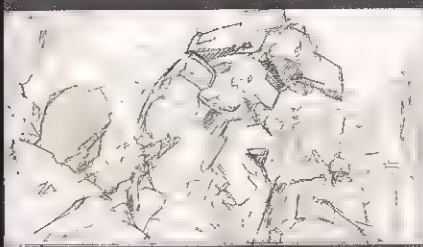
02



03



04

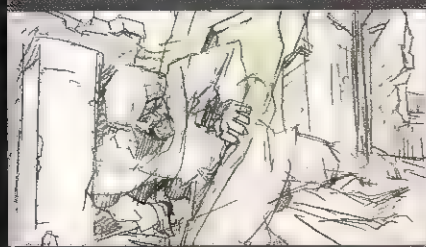


■遠景で見た戦場。建物の壁・に降参りトラックから降りる兵兵を捉えるMOC兵の目線からの構図となっている。

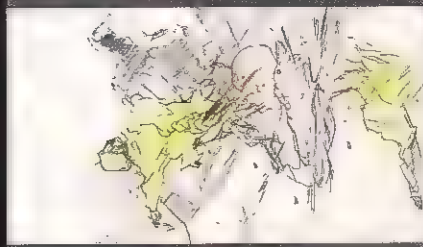


■遠点を人物像に置くことでより戸地の圧倒的な巨大さを演出。機動兵隊の必死な攻撃を加える兵兵を参照するのよに移動する月也。無機質な不気味さが感じられている。

07



08

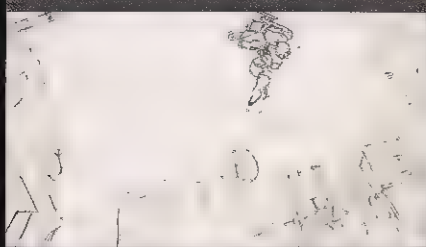


■月也のアニメーション。戦場を渡る兵兵。今画ならではかた々しい表情が3DCGで制作されたキャラクターたちの動きに反映される。



■感情を持たず人間に置き換える必要を加える敵兵隊の顔面が表現されている。あまりにもリアルな表情があるがゆえにゲーム中では反映されなかった幻のイメージ。

05



06

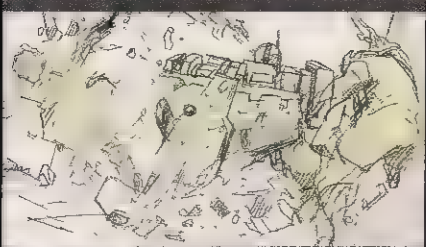


■遠方より飛来する無人メカ。月光の ずば 抜いた殺動力を帯びた鋼鉄。地表にいる人 間に、目撃を置くことにより 彼らの圧倒的な 殺動力が際立つ。

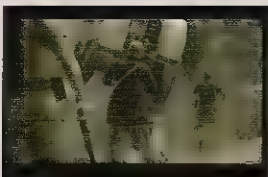


■朽れた建物を移動する月光。踏み砕く瓦 礫を上方視点で臨くことで月光の量産感を 演出している。まさに、歩み出した動きを 際、させる作風に沿った。

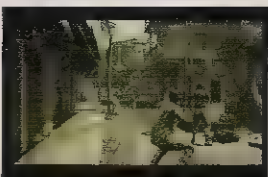
09



10

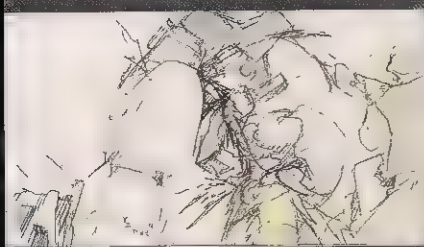


■機体全体を武器とした月光の攻撃により 吹き飛ばされた、時空から再び散らばる。絶望 される人間の絶望の描写が描かれている。

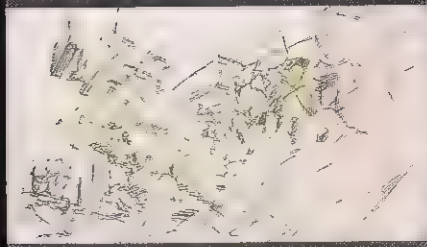


■民衆は砲台となりそうなる瞬間。砲台への 攻撃を行う。やがては攻撃するのではなく、 論理的な思考で巨大な敵へ立ち向かう、 という現実性（リアリティ）のある戦闘演出 である。

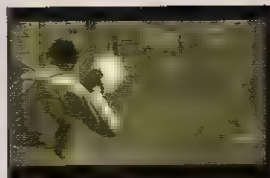
11



12

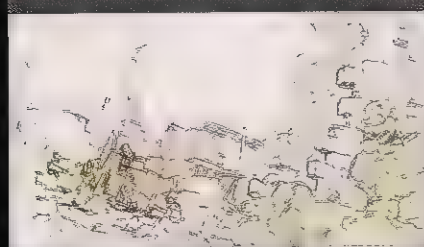


■死傷と表われる落下から脱却の不安定な部分を、RPG(射撃点ミサイル)で攻撃を受ける際の、死上する月光が「圧倒的な観望」であることを示唆、させる場面。

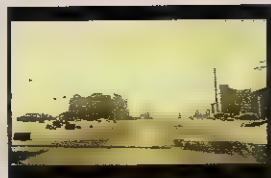
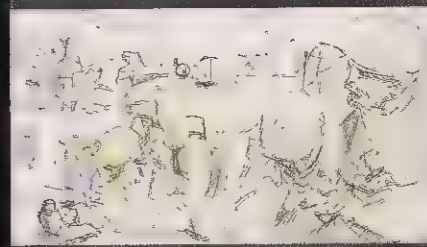


■メカ：力強い上半身とは対照的な人工的、肉で構成された生物学的な脚部。よる人型を置くことにより、機械も生物学的な印象付けられる。

13



14



■近接の中は、月光、互換の距離や半導体などのレイアウト、ロボットに、機械に設計されていく、状況を観察するP.M.C.の考えを逐次手前、置くこと、設計のあり方を示している。



■機体の意図は、もちろん、異なる兵士や仲間、手を貸す男など、イメージ：ボード上で検討された演出は、CG制作の際、重要な参考資料として活用される。



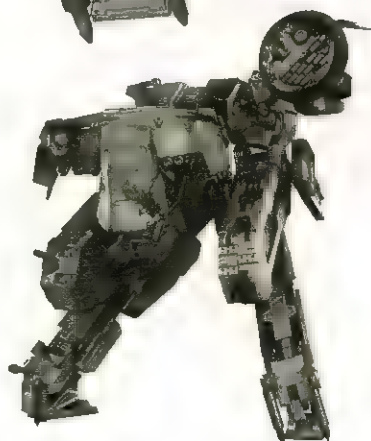
MODELING & DESIGN MECHANICS



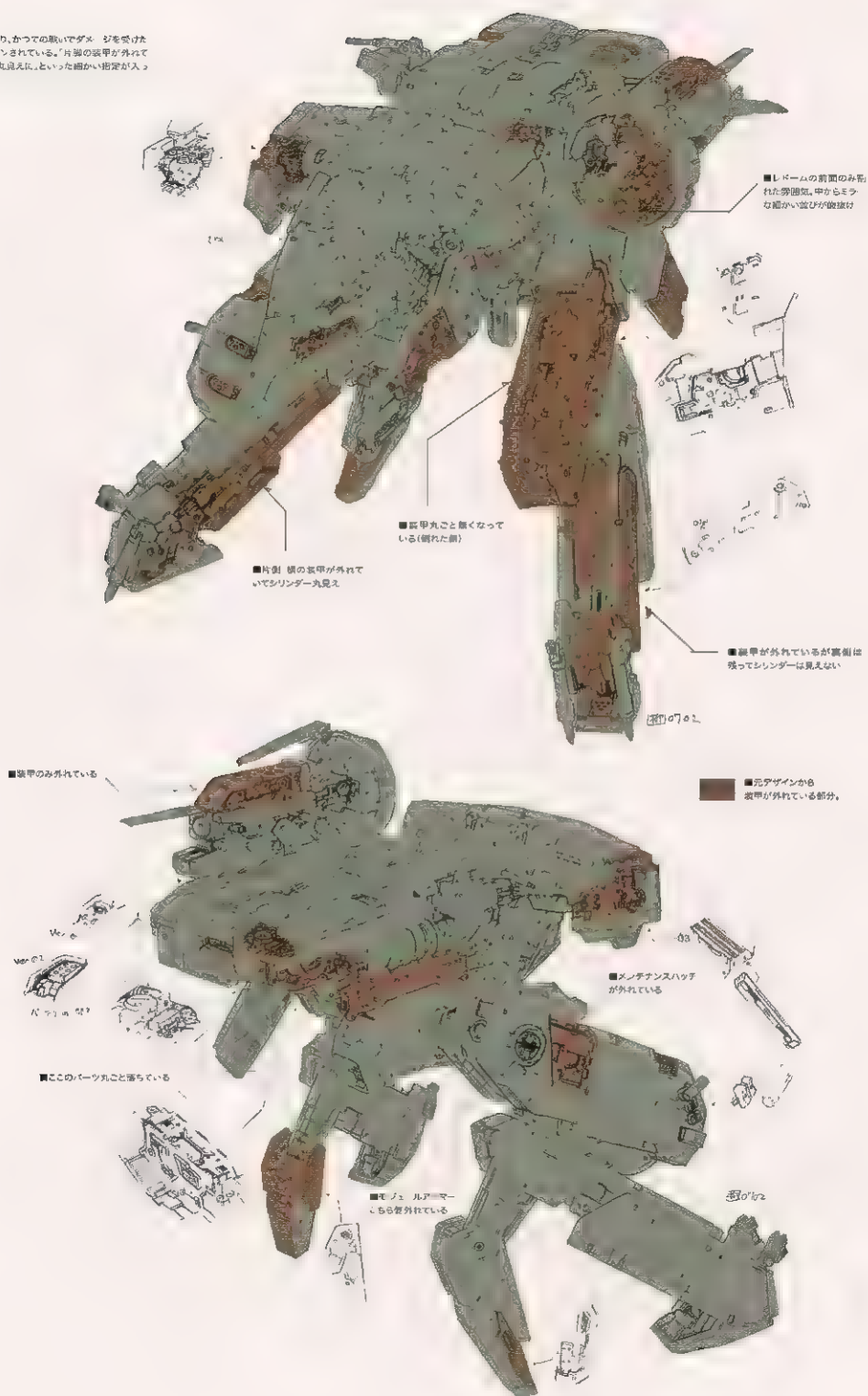
メタルギア・レックス METAL GEAR REX

REXは、MGS1のときに僕が描いた設定をベースに、メカニックデザイナーの柳瀬（敬之）氏にブラッシュアップをお任せしています。MGS1当時のままのフォルムをPS3のハイポリゴンで作ると、ボディのモールド表現が少ないなどデザイン上の「間」が持たないのです。

そこで柳瀬氏には、なるべく線を多めに追加してくれるようお願いしました。完成したREXにはもちろん大満足です。CGで実際に動くときと外れた装甲の隙間などからシリンダーがスライドする様子を見ることができます。（新川）



■標頭底により、かつての戦いでダメージを受けたREXもデザインされている。「片側の装甲が外れてシリンダーが丸見えに」といった細かい指定が入っている。

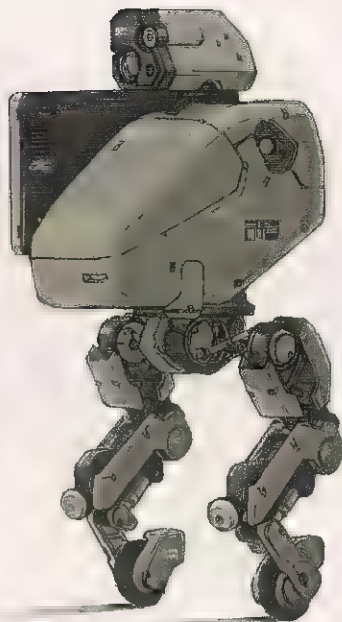
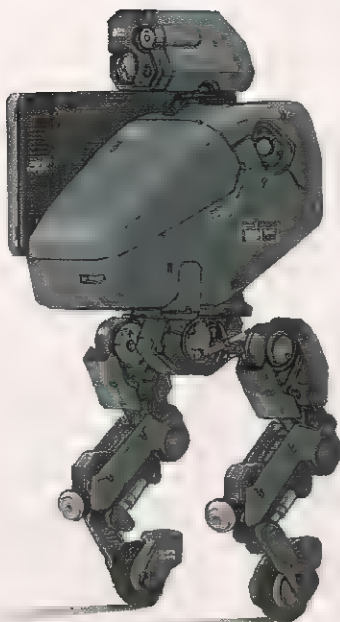


■REX展部の冒頭に際しては、梅瀬氏に2票出していただきました。今回は裏面に裏甲板が追加されたアレンジで、ゾーンを採用しています。(新・ID)

Received 12 July 2006; accepted 12 July 2006

片側だけ外装が取れて
30mm/バルカンむき出し

□ 楽譜を追加したアレンジver

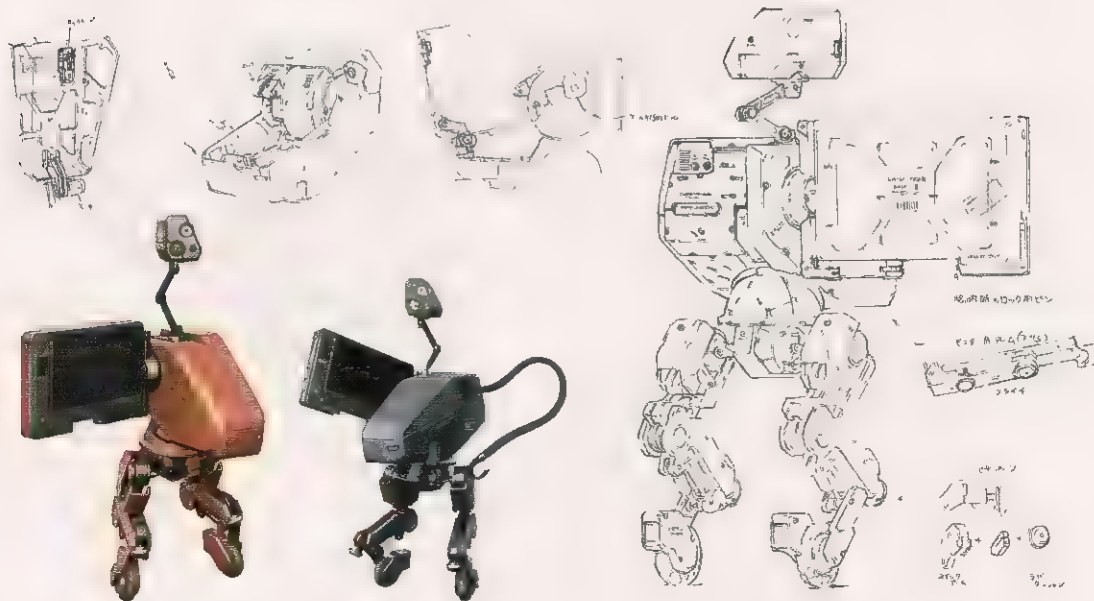


メタルギア Mk.II METAL GEAR Mk.II

1988年にKONAMIが発売したアドベンチャーゲーム・スナッチャーに登場したMk.IIのセルフオマージュですね。

スナッチャーも小島監督の作品なので、Mk.IIが登場する東京ゲームショウ用のMGS4ムービーを見て大喜びしていました。(新井)

■Mk.IIとして色をグレーにした画、Mk.Iとあまり違いが出なかったで、最終的に色も変更しました。(新井)



■それまでのメタルギアとは大きく異なるRAYの生物的デザインは、後の月光などにも継承されていく。



メタルギア・レイ METAL GEAR RAY

RAYが初登場したMGS2の制作当時、新機軸として関節部に円形のパーツを盛り込みました。円形の部品が鎖帷子のようにたくさん集合していて、それぞれが筋肉の組織のように離れたり、近付いたりして可動する関節という設定です。

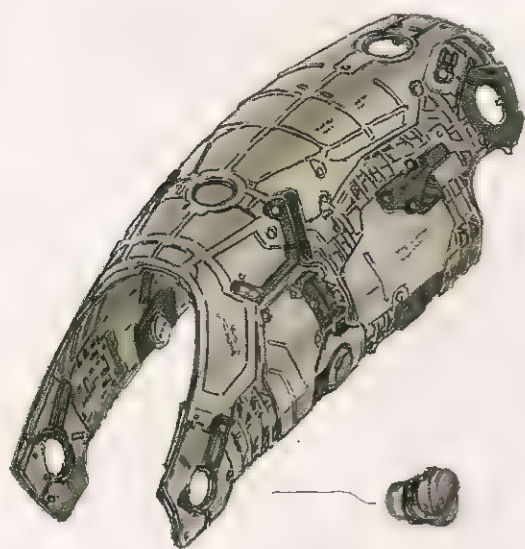
本来は円形パーツはもっとたくさん重なり合い、しかも1つ1つが回転して運動するように考えていたのですがMGS2のころはモデリングができなかったと言われてしまいました。今回、MGS4で再度挑戦したのですが、PS3のスペックをもってしても全部を動かすことは不可能でした。

首の付け根の大きな円形パーツは、咆哮する際などに回転していることが確認できるはずです。柳瀬氏にディテールアップ設定を起こしてもらいました。(新II)



■RAYの胸や尻にあるフィン状のディテールは、防雪など生物的なイメージを演出させるために付けたものです。(20) D

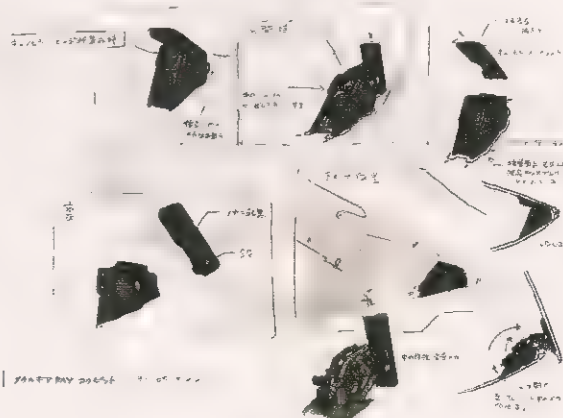




■胸部のインナーフレームや内部構造まで細かく設定されたRAYのコンセプトデザイン。フレームを留めるボルトの形状まで描かれている。これらの詳細設定はJNTによる画像。

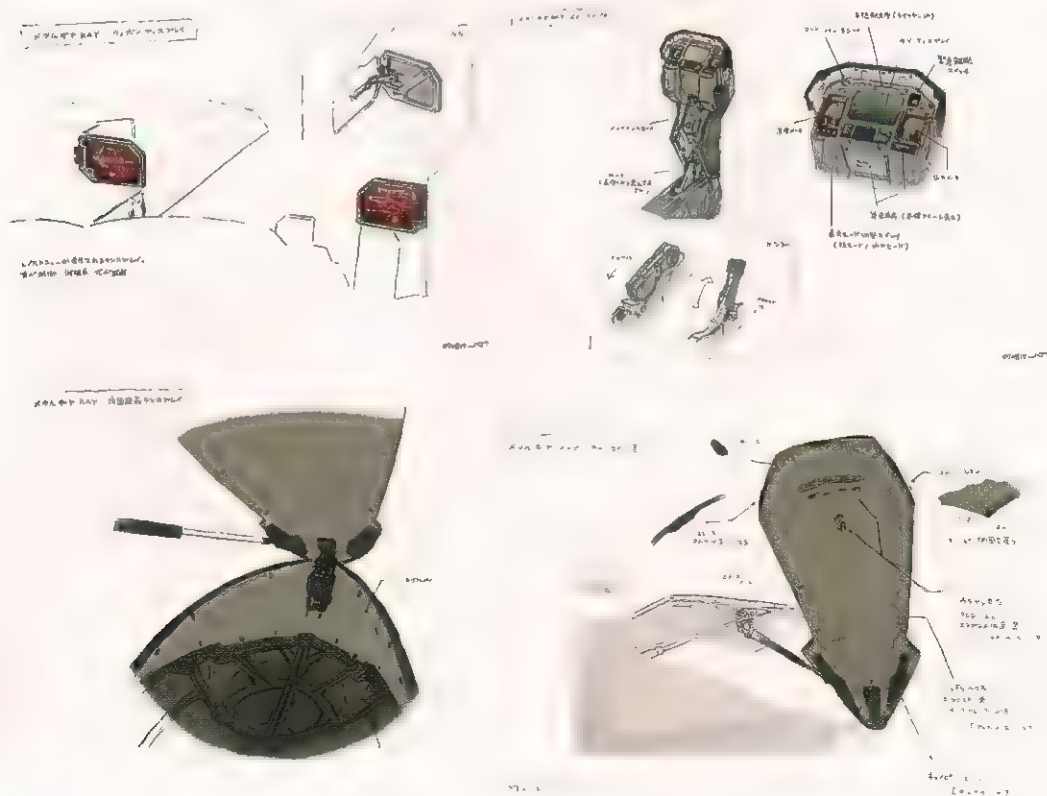


■有人で操作するしとなるRAYのプロトタイプは、コクピット内部のコンセプトデザインも膨大なものとなっている。キャビンやメインコンパネの構造はもちろん、スイッチ類や画面表示ディスプレイ、ラングーカバールあるシリアライザーの位置まで設定された。





■ラストでビッグボスが盛り込み、スネークが爆発REXと花野を振り広げるシーンのイメージ、肩に大きなダメージを受けることとなる。





■月光は生物の筋肉を思わせるような胸部のフォルムと、ほかのメカカルな部分とのギャップが印象深。デザイン。

月光 GECKO

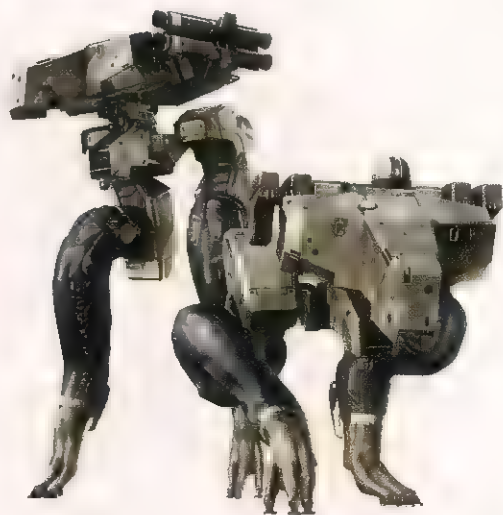
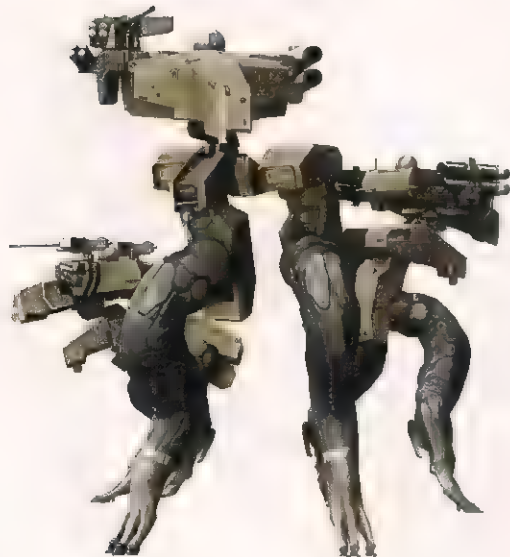
月光のデザインはかなり悩みました。もともとメタルギアの設定は「核搭載—足歩行型戦車」という大前提があり、それを踏襲する形でMGS1でREXを、MGS2では水陸両用の対(RED)メタルギアのRAY、さらにMGS3では核弾頭を自身の加速で遠距離に飛ばすシャゴホッドをデザインしてきました。さて今回はどうするかとメカ師のスタッフとアイディアを練っていた時に、ただ単純に核をミサイルで発射しても面白くないということになったのです。ディスカッションしているうちに提案があった、対人兵器としてのメタルギアはどうかという意見を採用しました。さらに倒すとその場で小規模の核爆発を起こすという厄介な存在で、ロボットのため残忍に人間を殺す、といったようなコンセプトもできていきました。(新川)

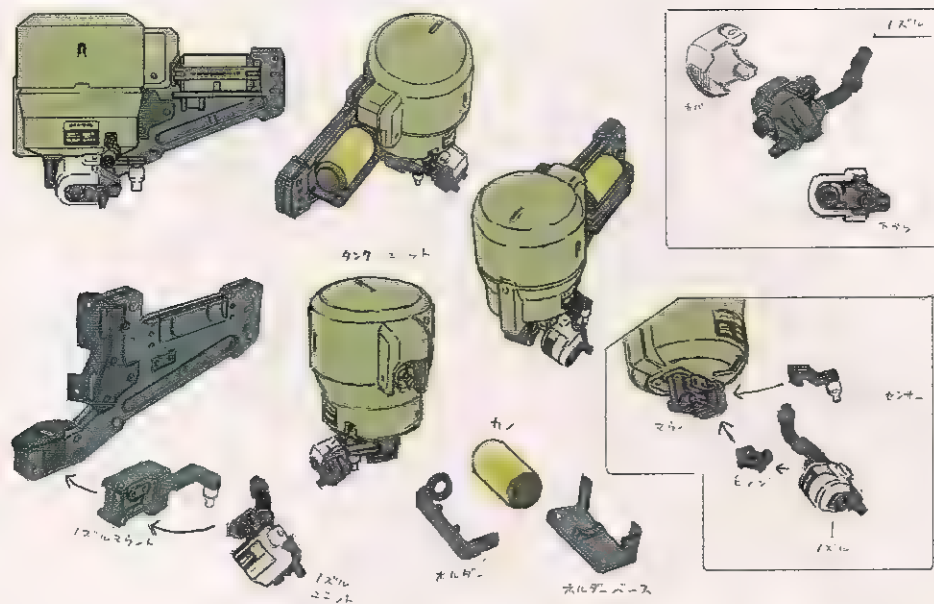




■月光の「穴人兵器」というコンセプトは決まったものの、何をどうするか決めかねていました。そこで武装やセンサーなどをミニット化して兵も搭載できるようにして、体サイズでは攻撃ができない地下駅くの軍事施設などへ潜入できる兵器にしようと考えました。(新川)

■生体部品のような脚部をモデリングしても、シェンをつけた時に、全脚を切離せるも視認を防ぎを利便で、このデザインは成功したと思いました。(新川)





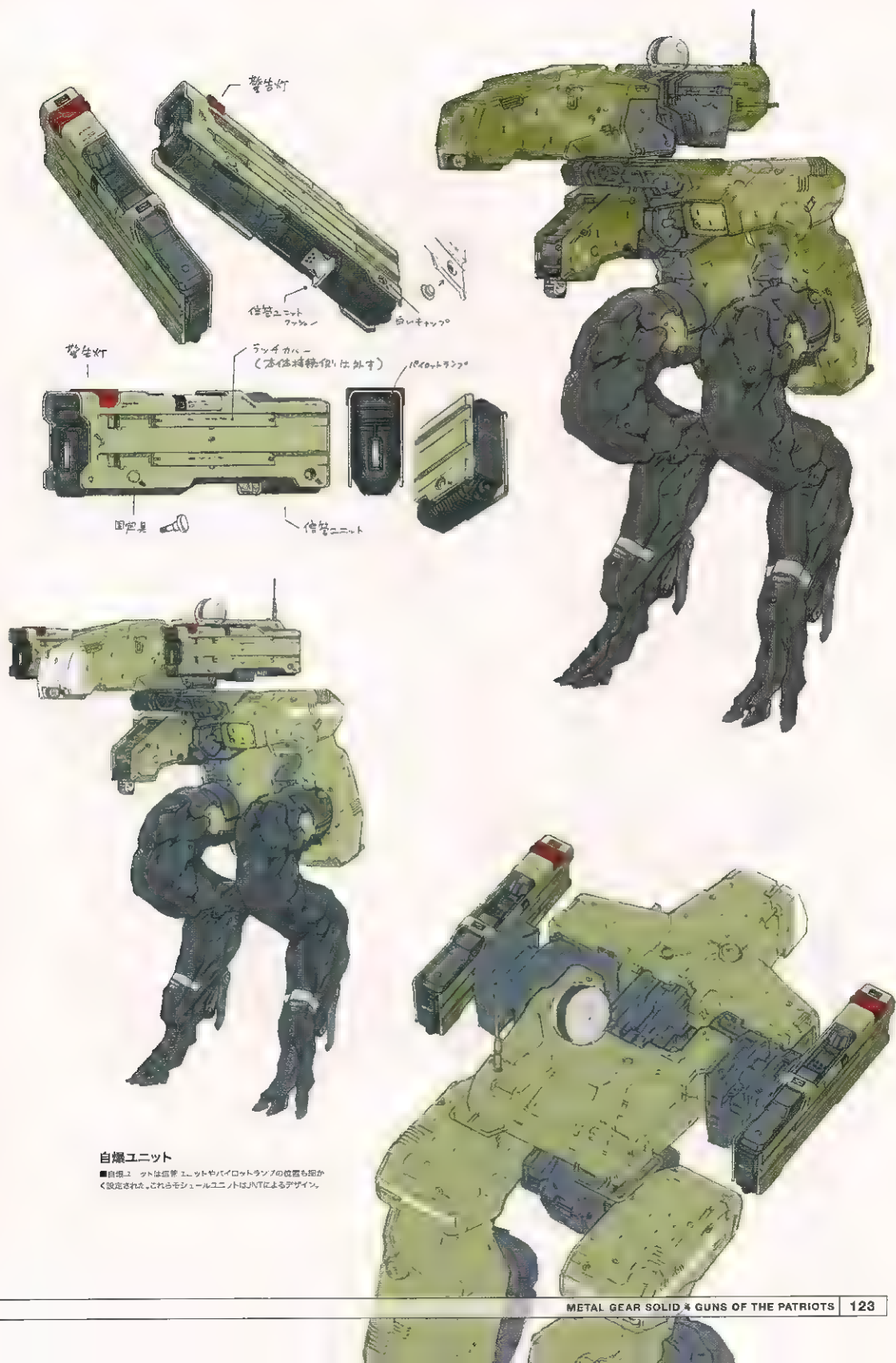
戦闘ユニット COMBAT UNIT

月夜は任務の内容などにより、各種用意された戦闘ユニットを換装して搭載することができる兵器だ。各ウェポンユニットはもちろん、それをマウントするジョイント機構についても事細かに設定されている。



毒ガスユニット

■本作同様に、見える円柱状のウェポンは毒ガス。ソッドでノズルの形状やタンク部へのマウント方法などもコンセプトデザインから分かる。



仔月光

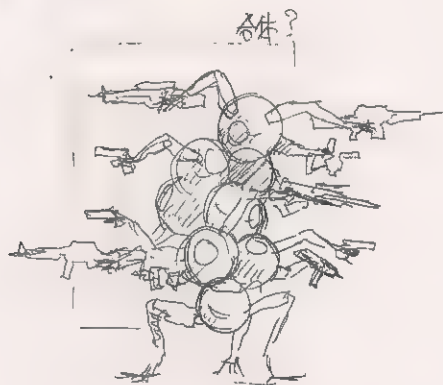
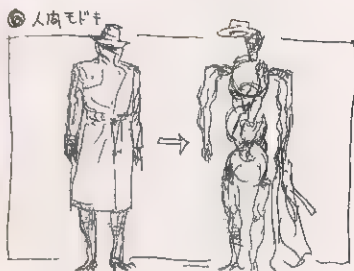
DWARF GECKO

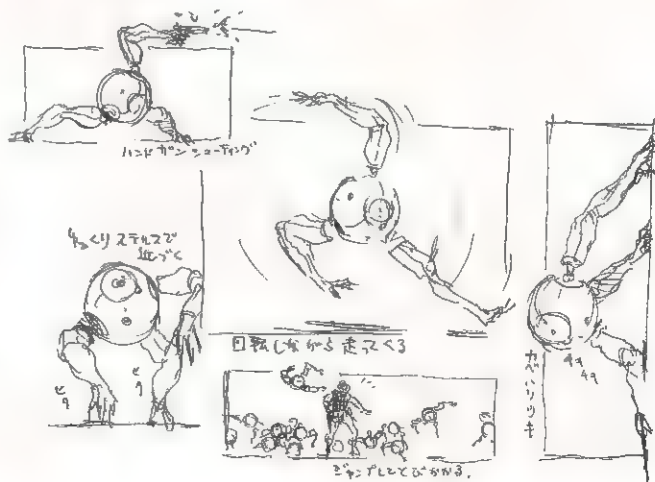
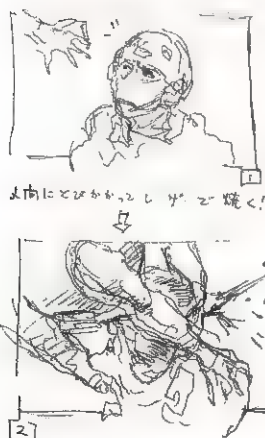
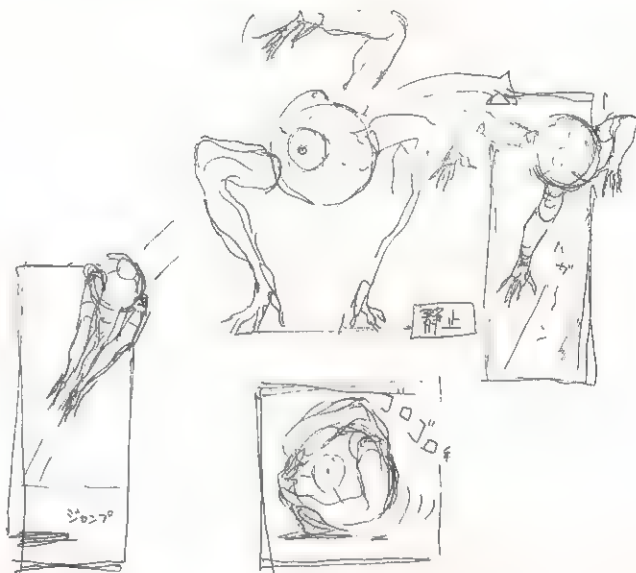
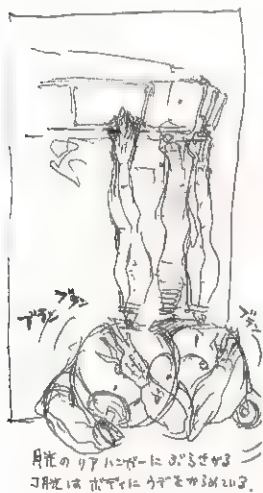
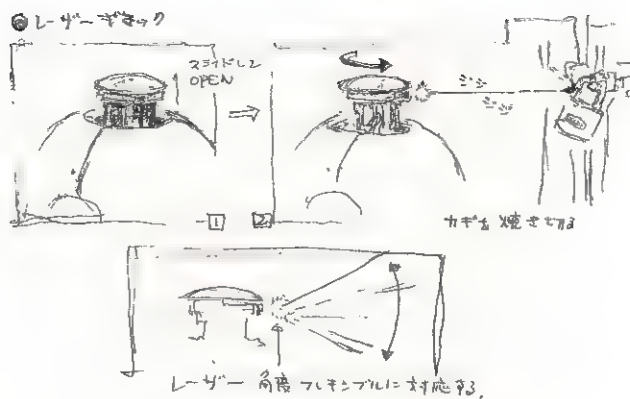
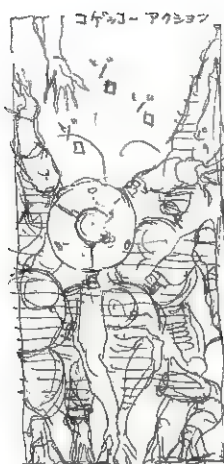
仔月光は、自律型ロボットが中心となっていく戦場において、偵察などで活躍する小型のMk IIがいるのであれば、敵側にも小型ロボットがいるのでは？ という小島監督からの意見で作り出されたメカです。

仔月光は月光とセットで戦場に投入されて、月光も介入できない場所に潜入していくという設定です。例えば引き出しを開けて、書類をめくって機密情報を撮影したりすることも想定したので、自然と手が生えたデザインとなりました。

冒頭のデモシーンでも実は月光の頭の部分に4〜5体がぶら下がっています。一度じっくり確認してみてください。

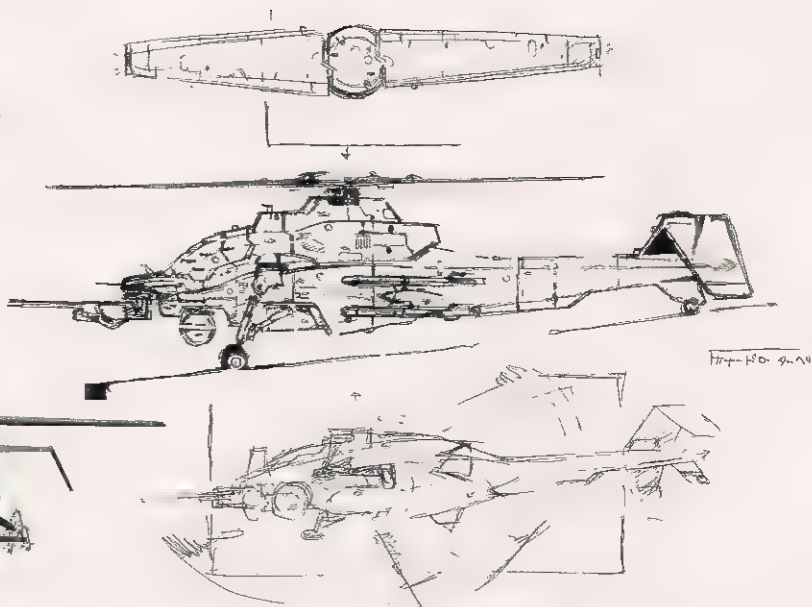
仔月光の動くパターンなどを考えている時、3体重ねると人間の大きさになることに気が付いて生まれたのが「人間モドキ（コートを着たもの）」です。腕などはこの世界の義手というイメージです。（新...）





ヘリコプター HELICOPTERS

MGS4ではオリジナルのヘリコプターも多数デザインされている。いずれも実在するヘリコプターの機体形状を踏襲しつつ、MGSの世界観に違和感のない近未来のフォルムで描かれている。ほかに戦車や装甲車、コンバットボートなどさまざまな兵器がモデリングされた。

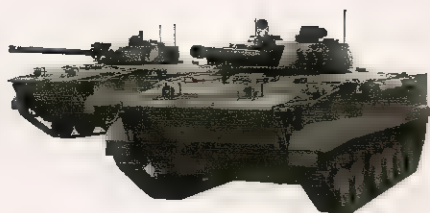


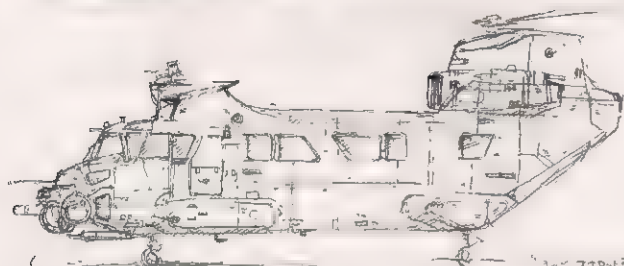
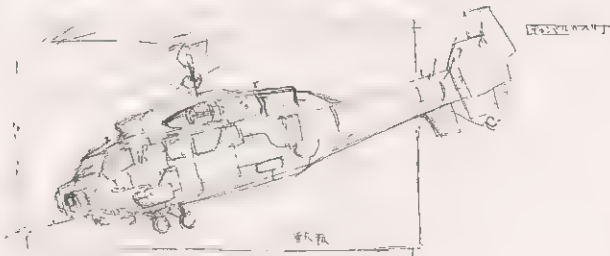
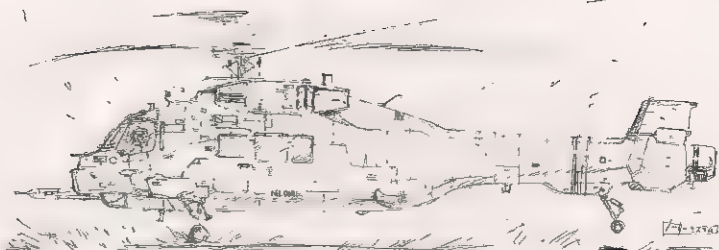
Nomad

Drebin Stryker



軍用車 MILITARY VEHICLES

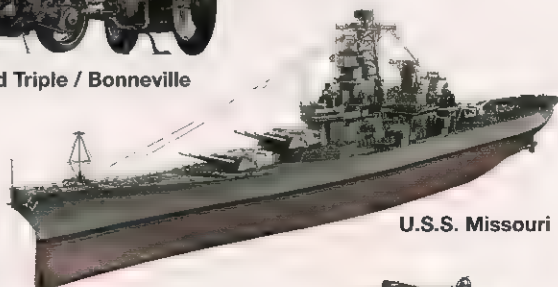




Van



Speed Triple / Bonneville



U.S.S. Missouri



コンバットボート
COMBAT BOATS





パワードスーツ POWERED SUIT

まだ子どもだったころ、横山宏氏のマシーネンクリ ガーに強い衝撃を受けまして、それ以来、落書きでロボットを描くと自然にパワードスーツになっていました。

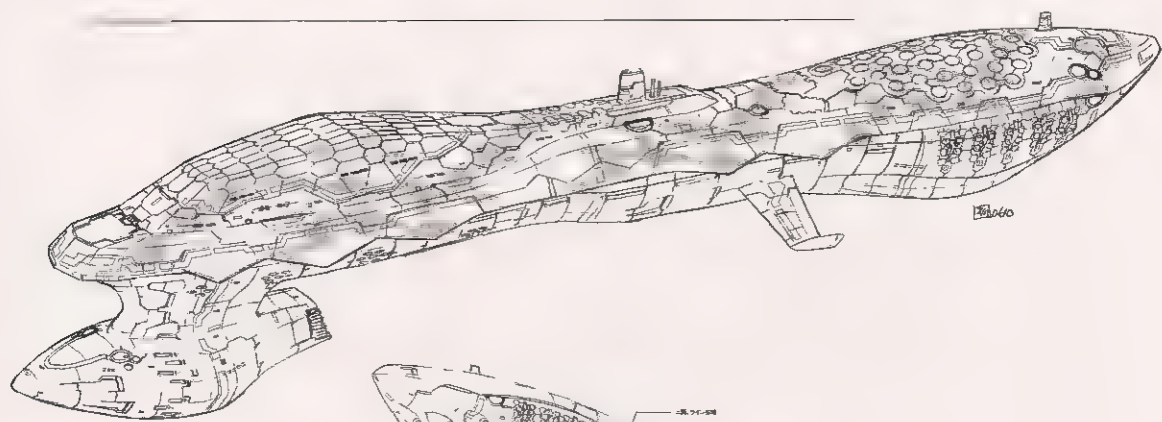
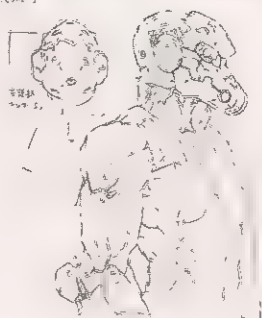
SP作品を彩る要素として身近な存在であり、現実世界との狭間にあるメカだと思っています。

特に今回のPMC兵のパワード ツは、現用兵器の延長線にあるものとしてデザインしています。作品中では南米で登場しますが、デザインしているときは「東欧などの石畳の街並を巡回しているのも格好いいなあ」と想像をふくらませていましたね。クリアップは柳瀬氏です。(新川)

ヘイブン・トルーパー

HAVEN TROOPER

リキッド直属の私兵部隊。すべて女性兵となっており、整ったボディラインが強化服を身に付けていても感じ取れる。スーツの形状はもちろん、ベルト類やアーマーなどの細部まで細かく設定されている。



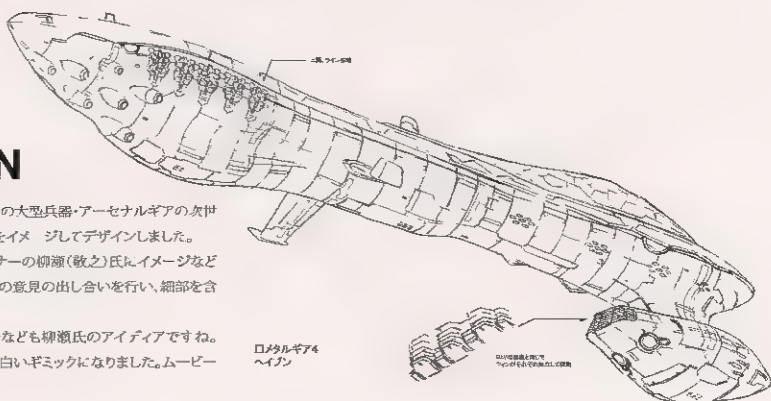
アウター・ヘイブン

OUTER HAVEN

アウターヘイブンはMGS2に登場した水中航行の大型兵器「アーセナルギア」の次世代機的な位置付けです。巨大な戦艦で、クジラをイメージしてデザインしました。

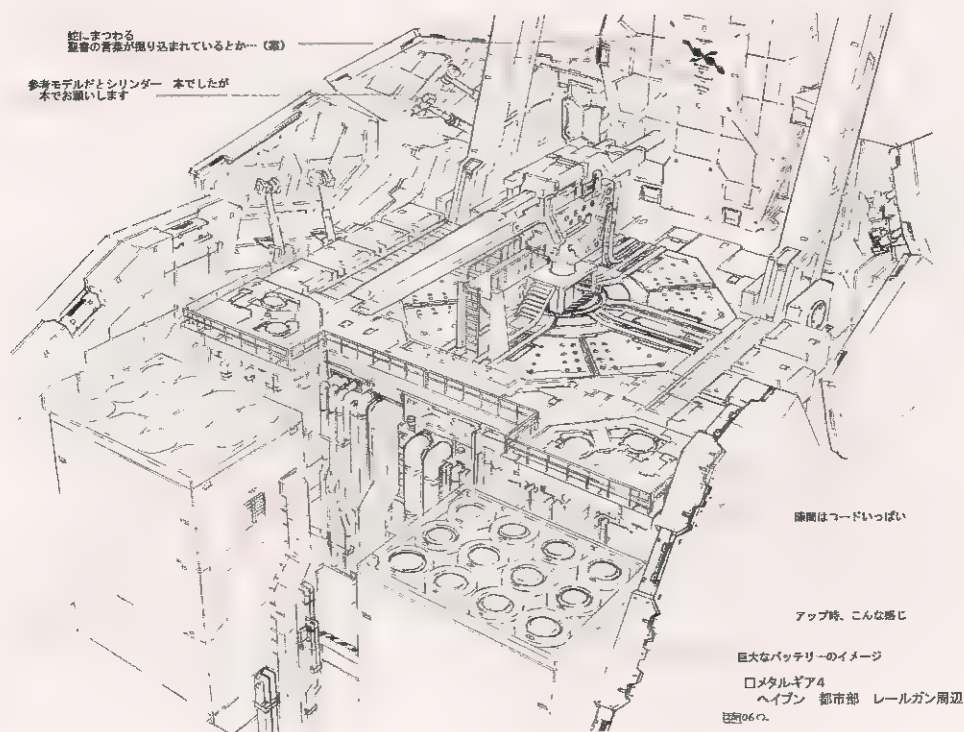
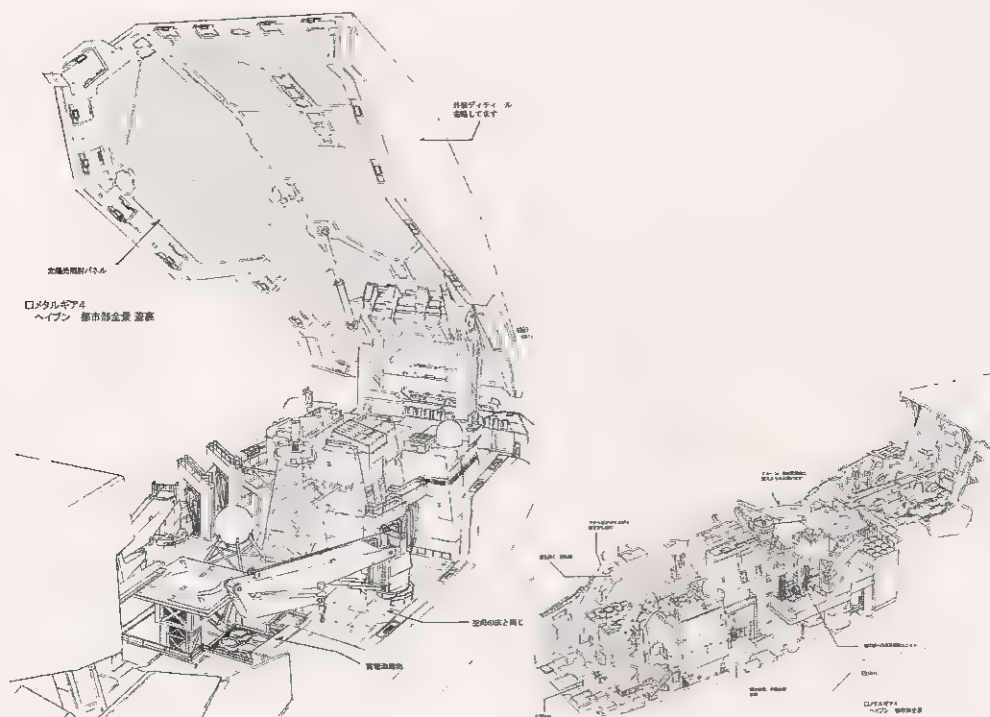
かなり初期のラフな段階で、メカニックデザイナーの柳瀬(敬之)氏にイメージなどをお伝えして、何度かデザインや設定についての意見の出し合いを行い、細部を含めた形を確定していきました。

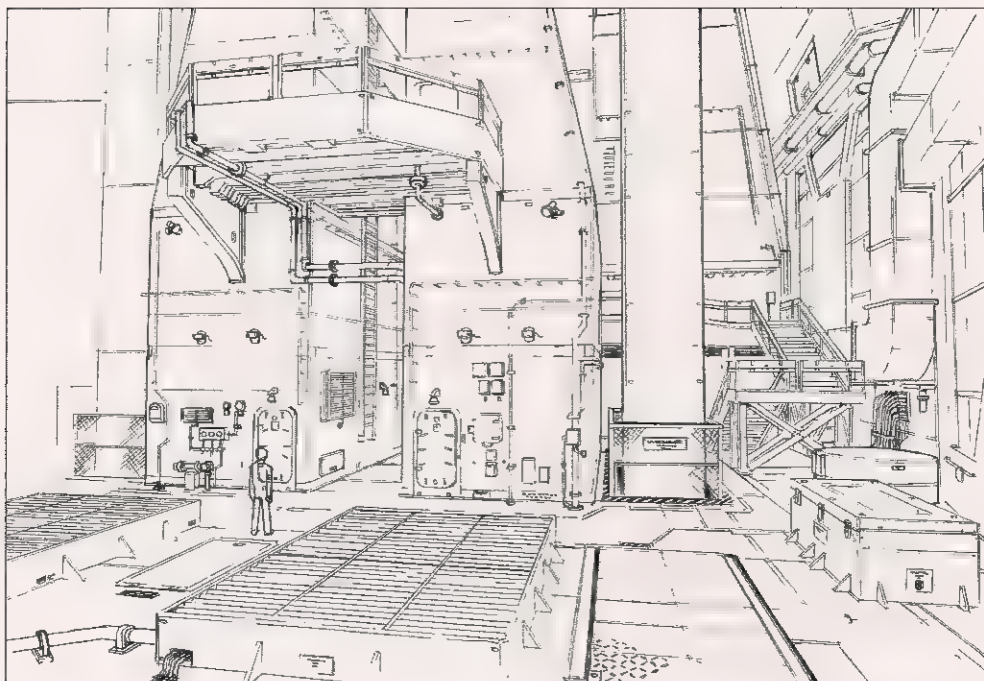
ステルスっぽいマーキングやソーラーパネルなども柳瀬氏のアイデアですね。RAYを格納する設定も彼から提案があって、面白いギミックになりました。ムービーでは弱しか出ないのが残念です。(新川)



口メタルギア4
ヘイブン

口メタルギア4
ヘイブン

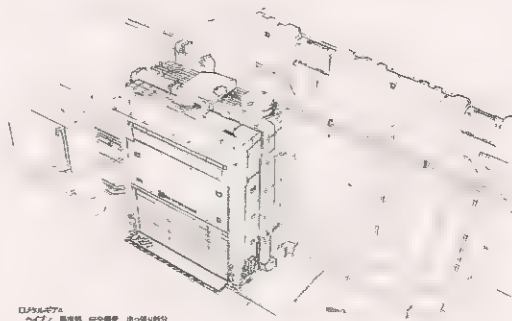




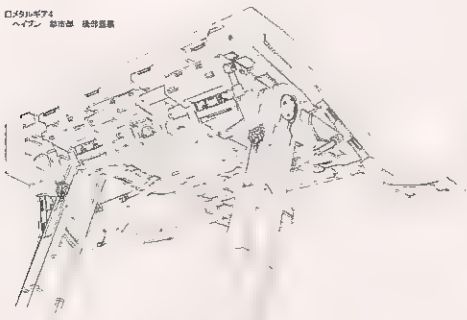
□メタルギア4
ヘイブン 都市部前方



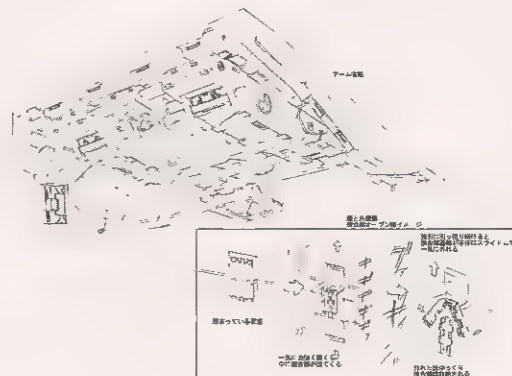
□メタルギア4
ヘイブン 都市部前方

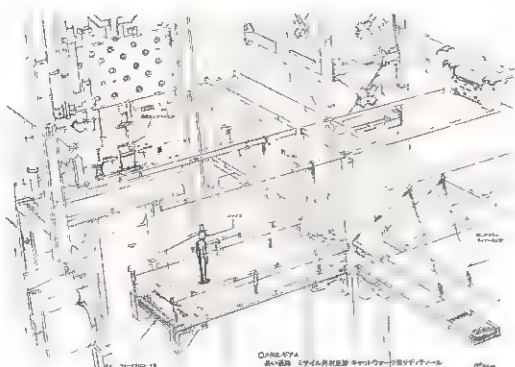
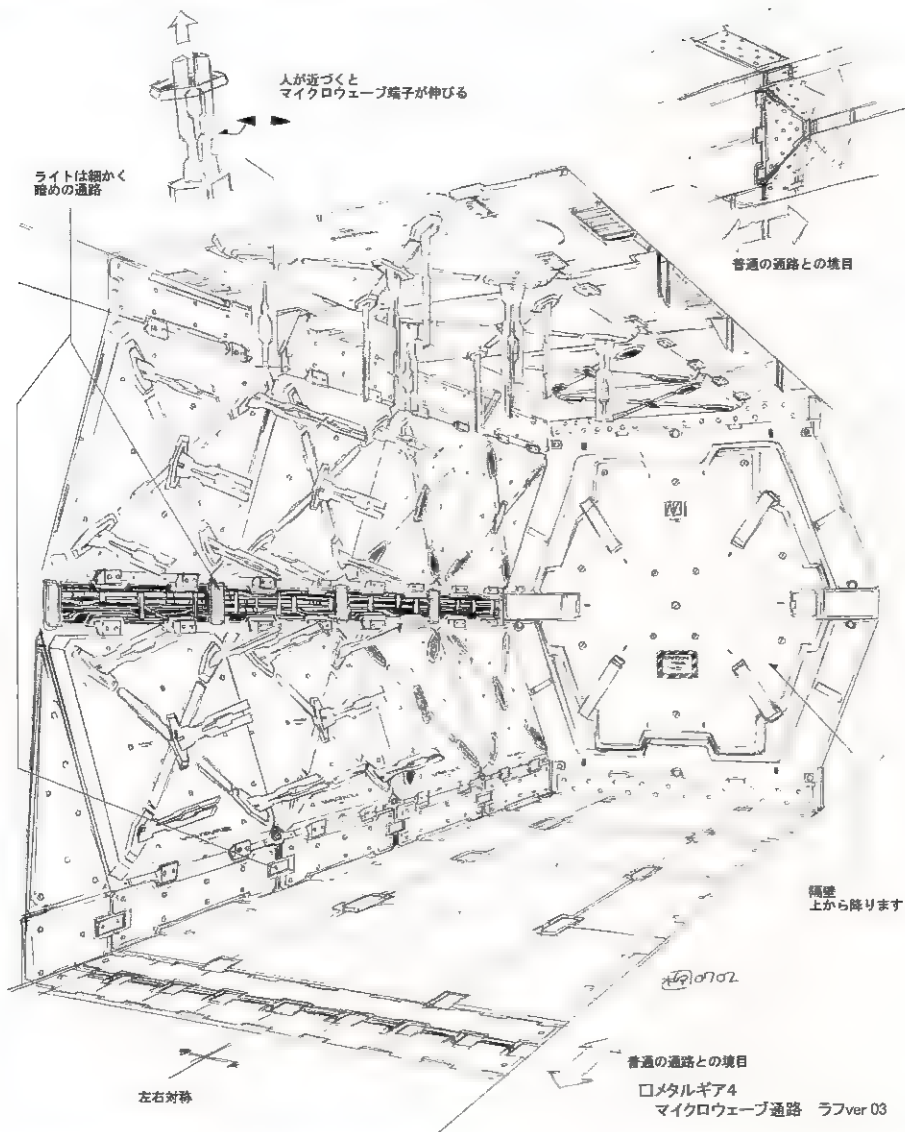


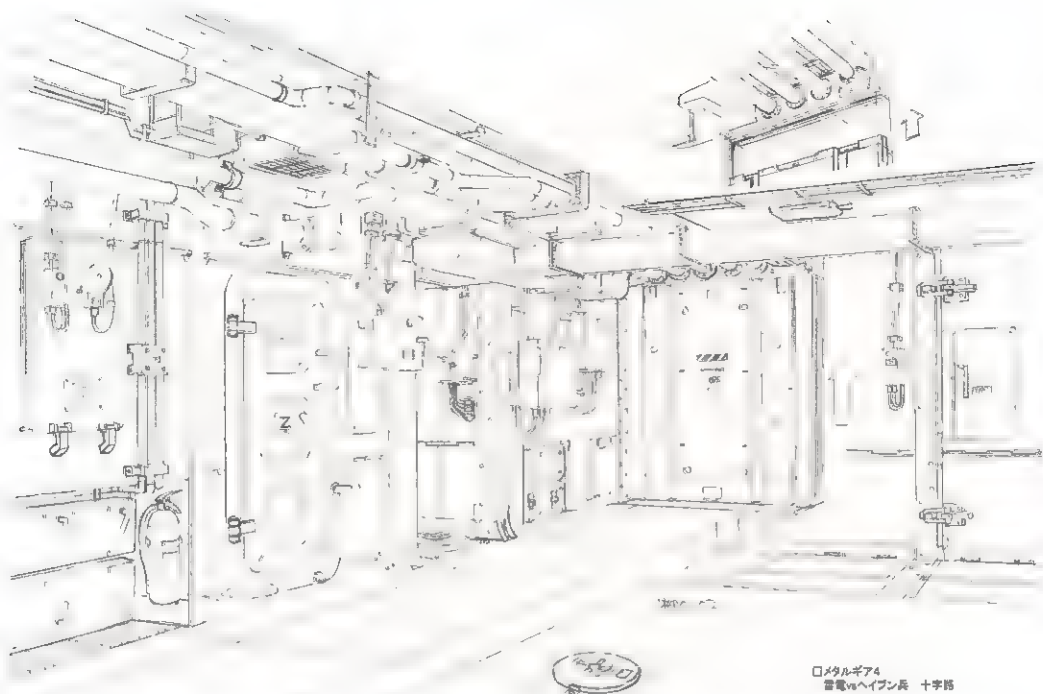
□メタルギア4
ヘイブン 都市部 中央側 奥の壁V部分



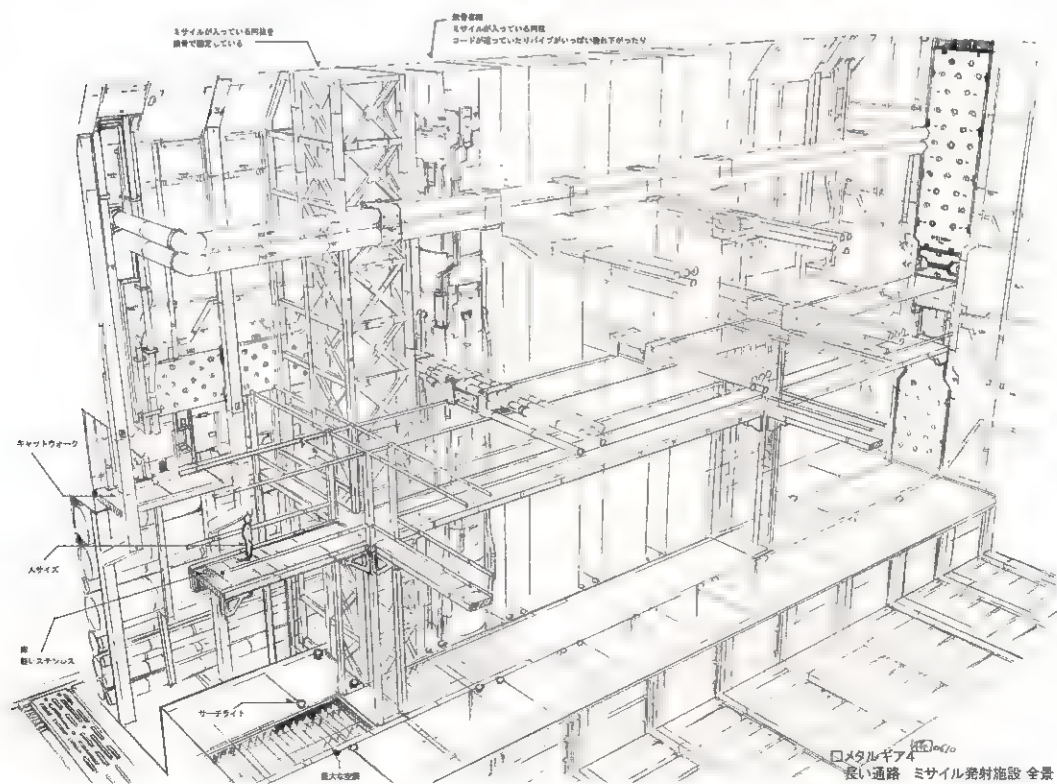
□メタルギア4
ヘイブン 都市部 奥の壁

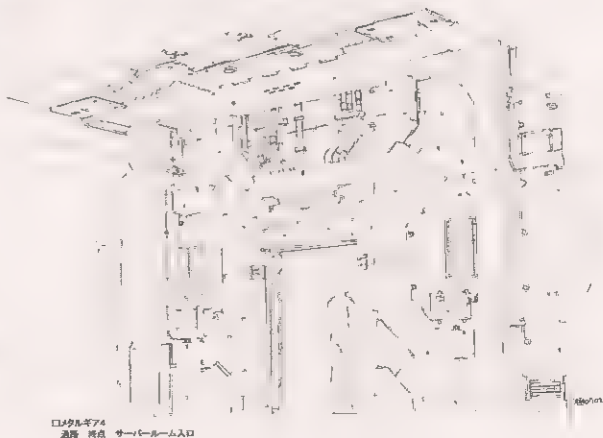
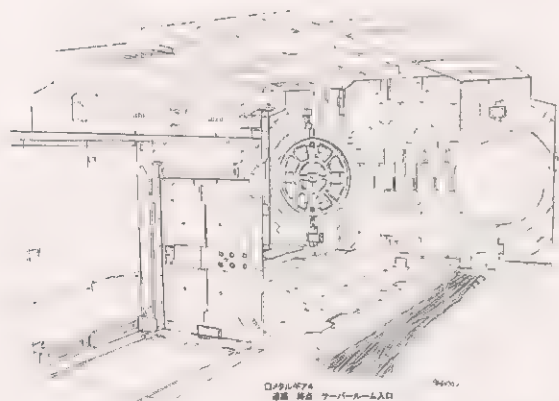
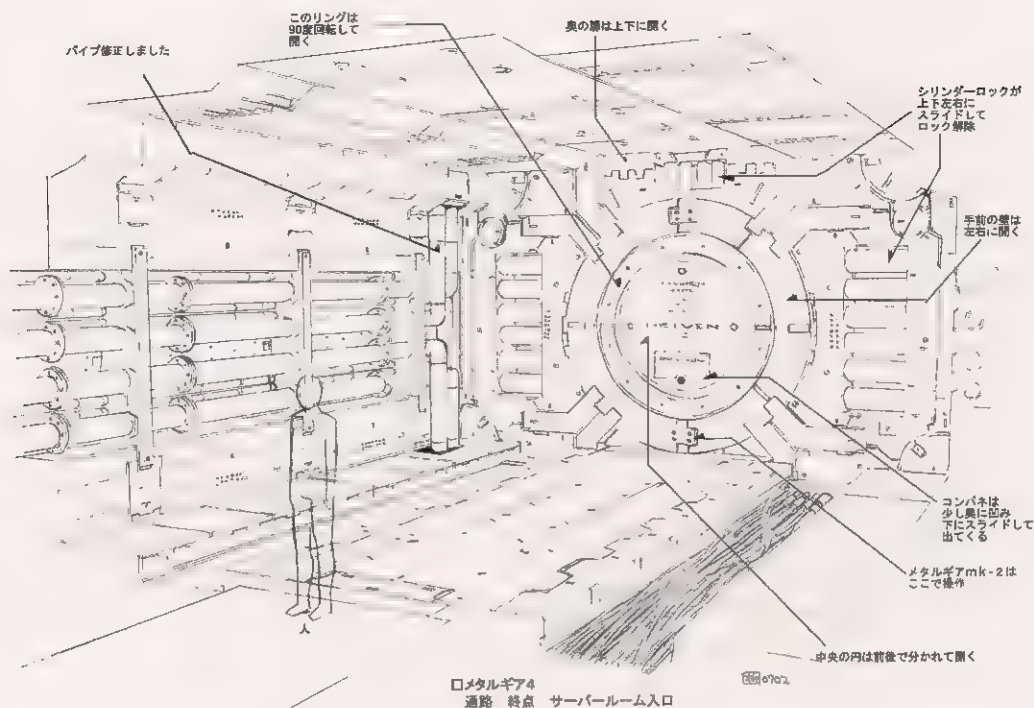






□メタルギア4
雷電Vヘイブロン兵 十字路

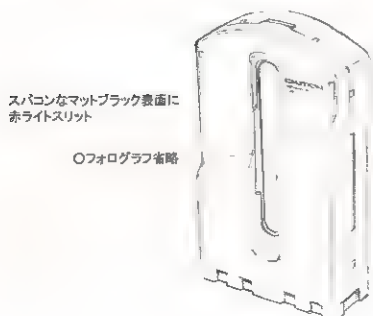
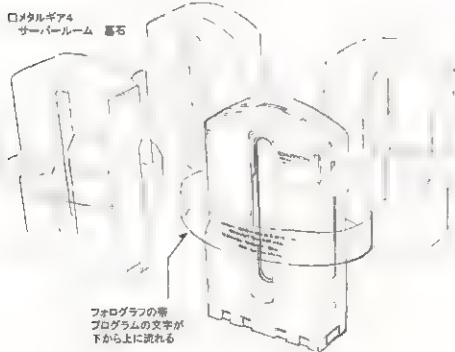
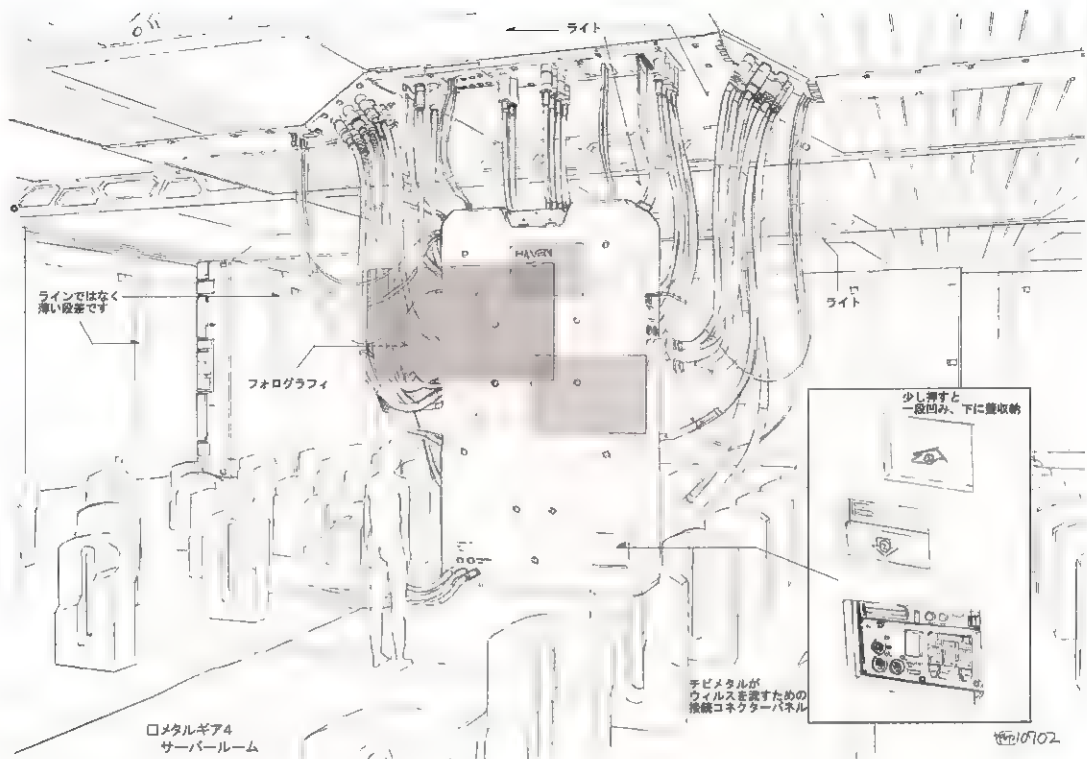




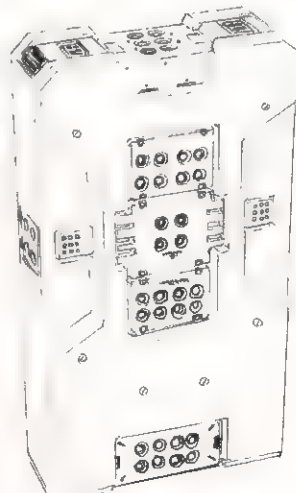
サーバルーム

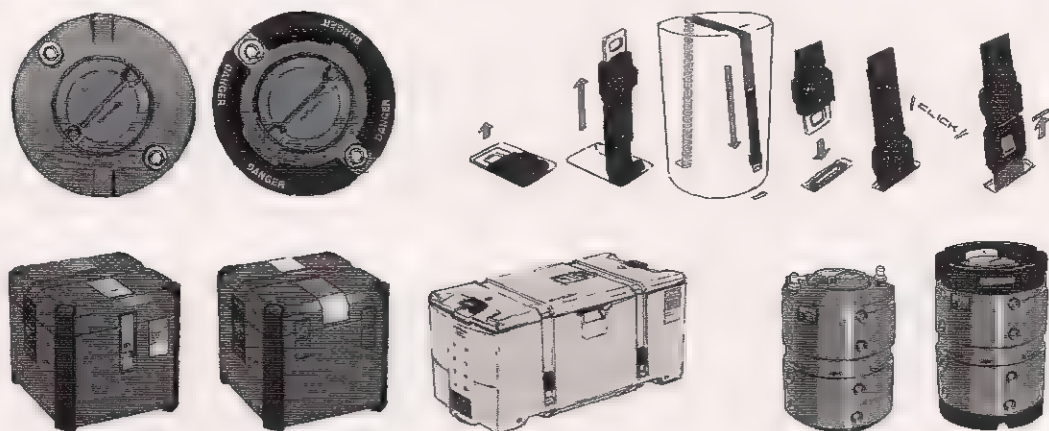
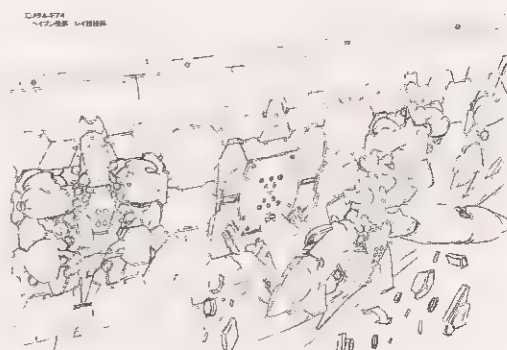
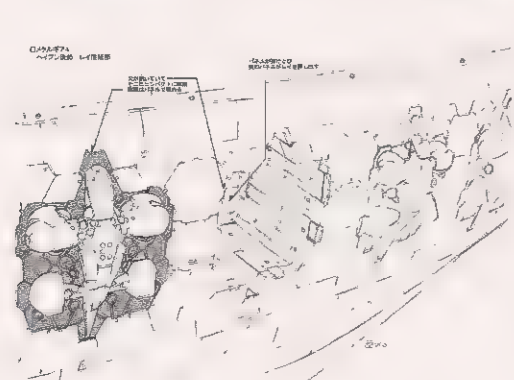
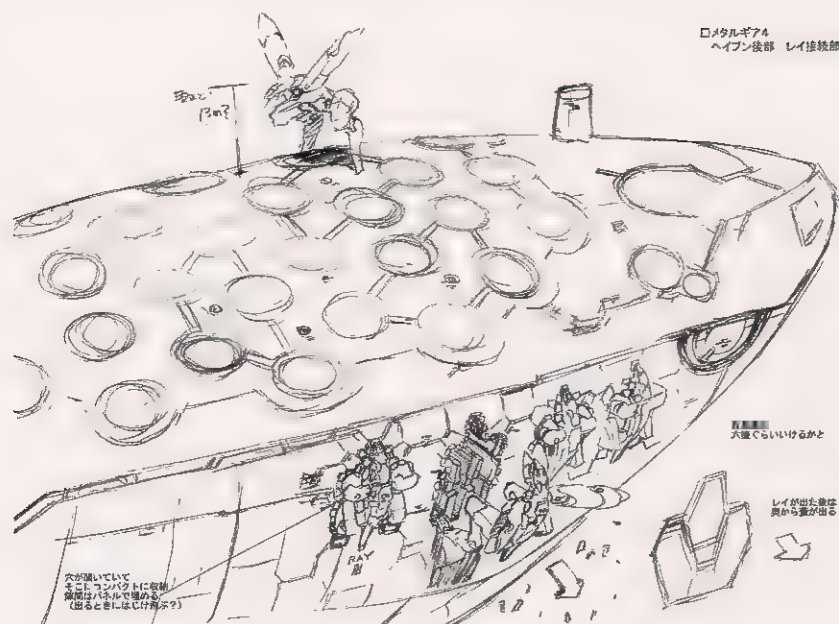
サーバルームに関する監督のオーダーは、当初絵巻のイメージで、上もあって花も生えているというものでした。

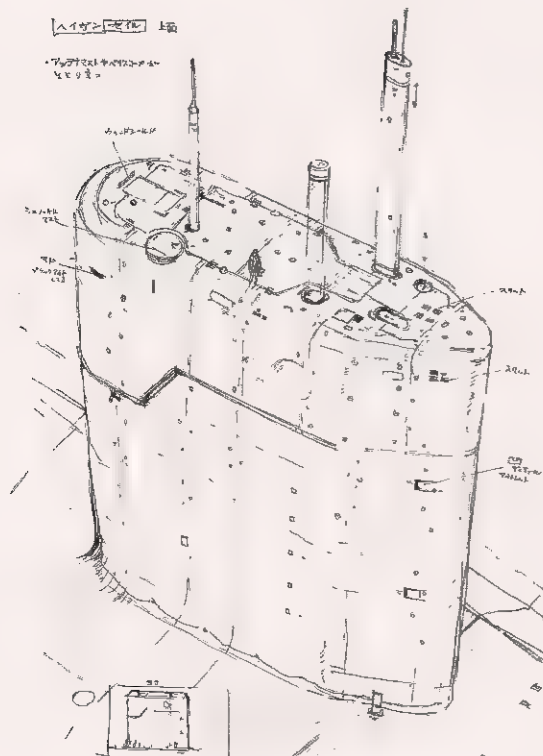
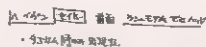
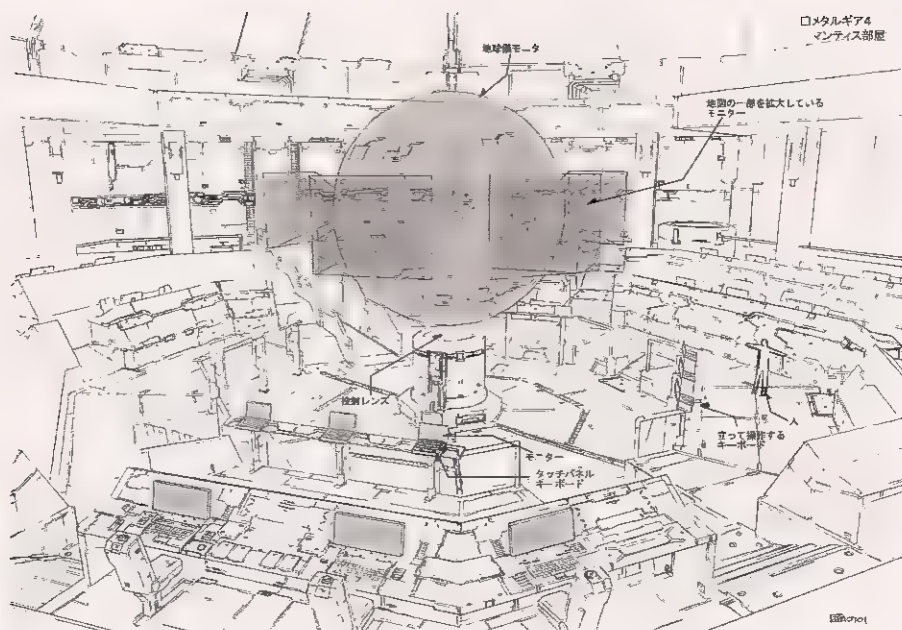
機能的には少し違和感があったので、花などをホログラムに変更させてもらい、近未来のメカニカルなサーバルームのイメージを柳瀬氏に伝えて仕上げていただきました。MkIIがアクセスするパネルなど細部まで描き込まれていて嬉しかったですね。(新川)



□メタルギア4 サーバルーム メインサーバー







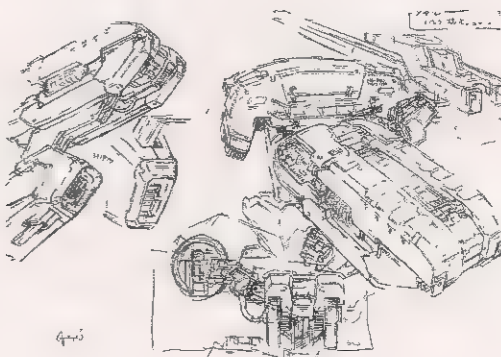
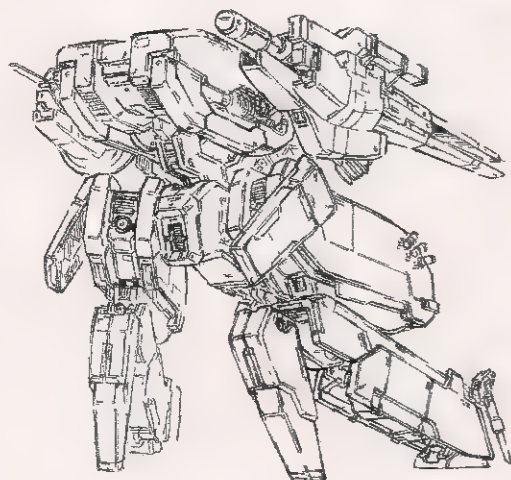
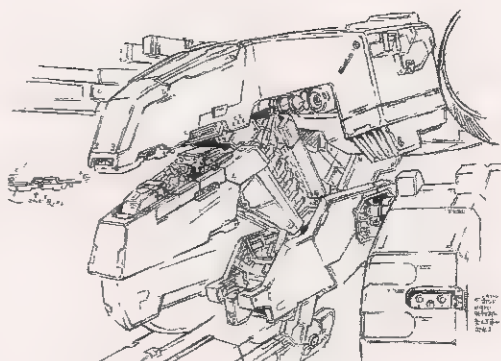
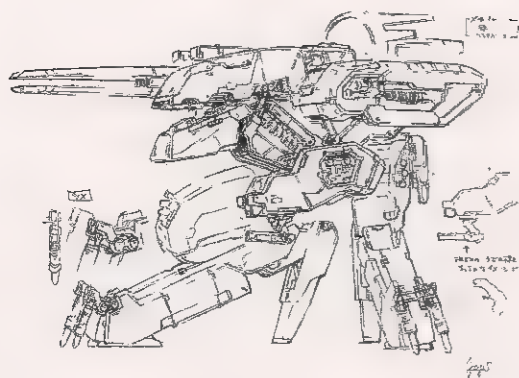
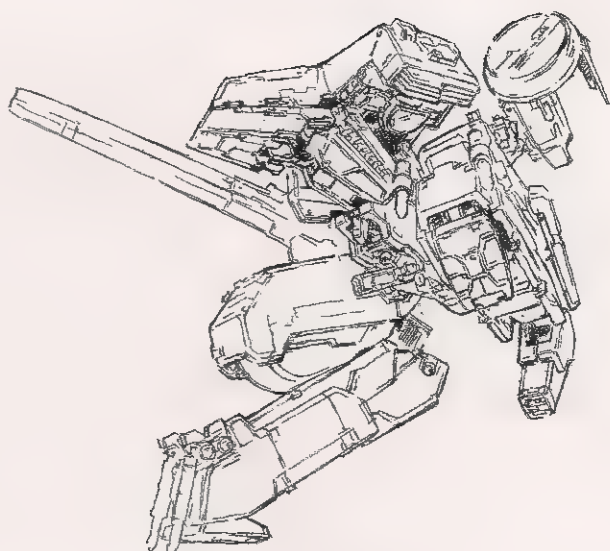
セイル (艦首)

ステルス艦なのでモーフing機能を使って、セイルの部分は海上では冰山がったり色々と偽装できる設定になっています。

さらにその機能を頂いて、登場シーンでは、歴代スネークの顔がついて出てきます。セイルの頭頂部は後で偽が描き足しました。ゲームの最終ステージでもあるので、かなり気を使ってモーフingしてもらいました。(新刊)

メタルギア・レックス METAL GEAR REX

このページはMGS1の時に作った設定画です。
これを元に柳瀬氏にリデザインしてもらいました。(新川)





メタルギア・レイ

METAL GEAR RAY

RAYのデザインは、基本的に生体的なテイストも盛り込んだMGS2の時のものです。MGS4では、ラストでリネッド・オセロットが搭乗するために、JNTが降着脚を新規で設定しています。(新1.)

無人要遠型 メタルギア

METAL GEAR RAY: ALON

- 頭部、胴部、降着脚の形状が、プロトタイプと同じ。
- メタルギア・レイ・スライム、バリエーション
「ワイルド・レイ」
から、リネッド・オセロットが
(お茶のブレンドカラムでも良いか?)
- デザインは、スライム・レイ
(お茶のブレンドカラム)
- ラインが、ロマンチックな感じ、攻撃する
隙間と、血の流れるか、生体、B1、20712
から、描く。

プロトタイプと同じ

機体番号マーク
(全体のカラーリングを、機体のカラーリング)

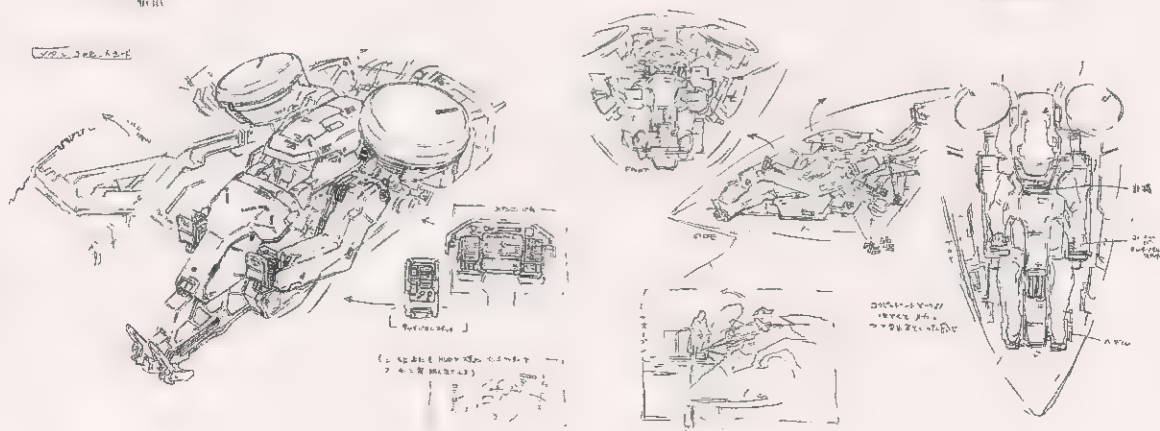
プロトタイプ
「ワイルド・レイ」
「ワイルド・レイ」
「ワイルド・レイ」

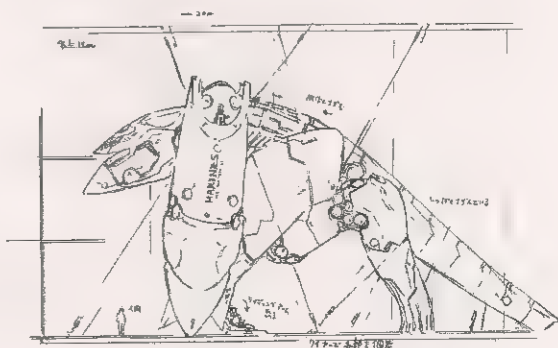
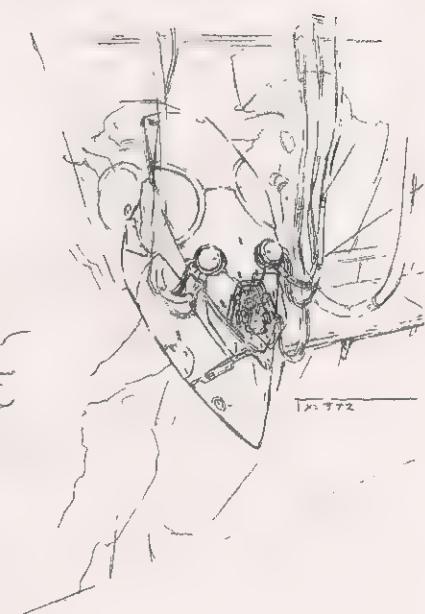
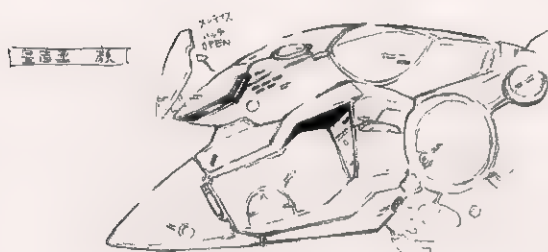
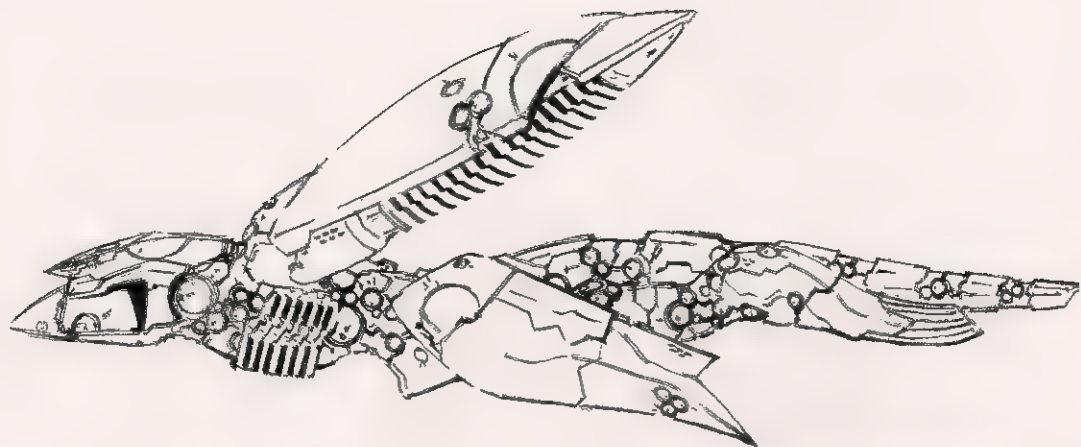
シンボル、レイ、1、南部分の、

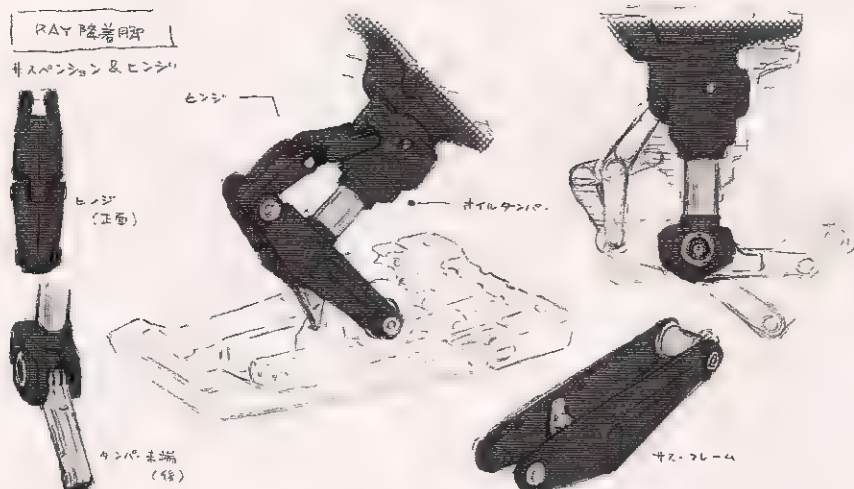
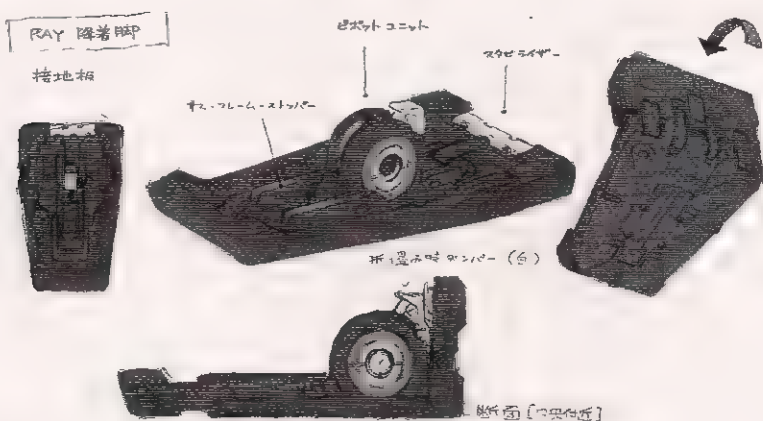
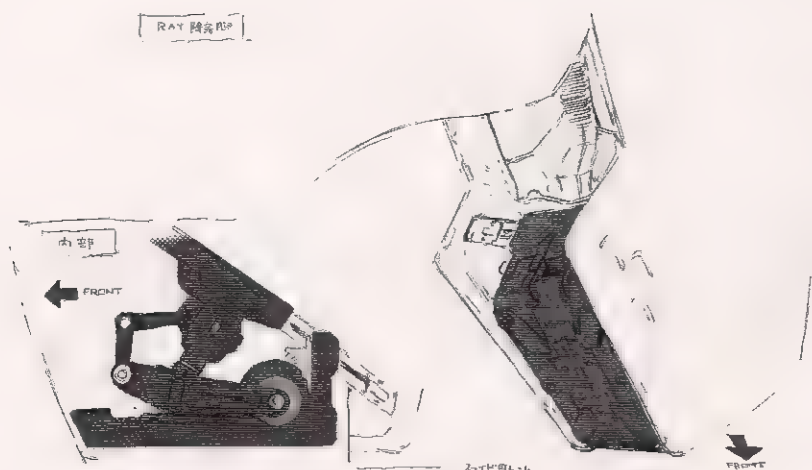
東部パーツの、
レイ、レイ、レイ

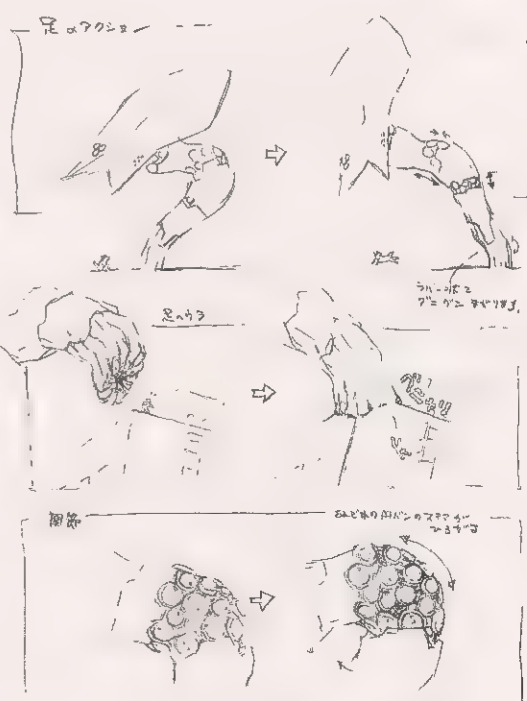
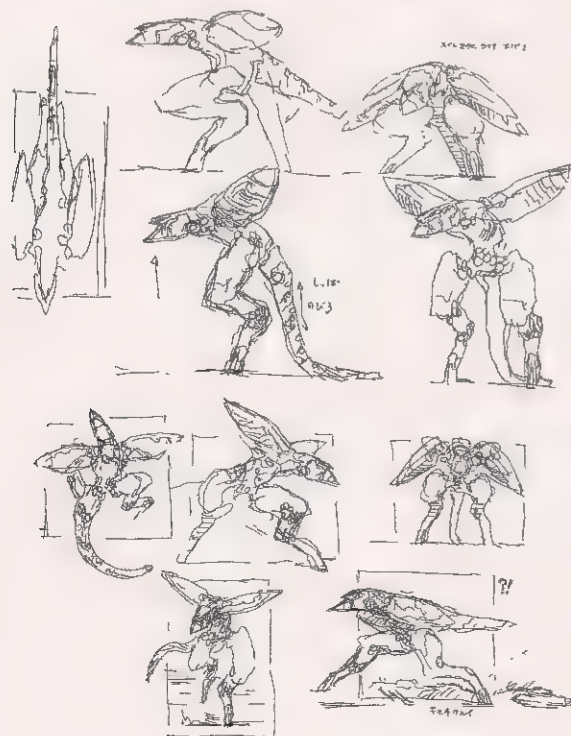
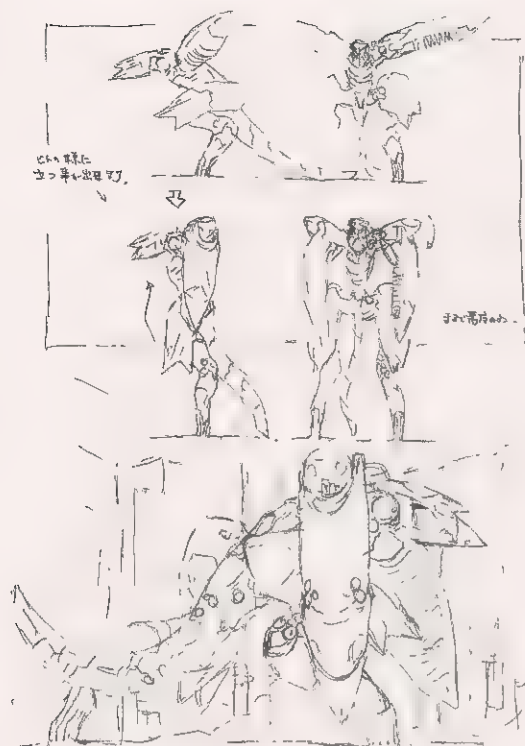
SIDE

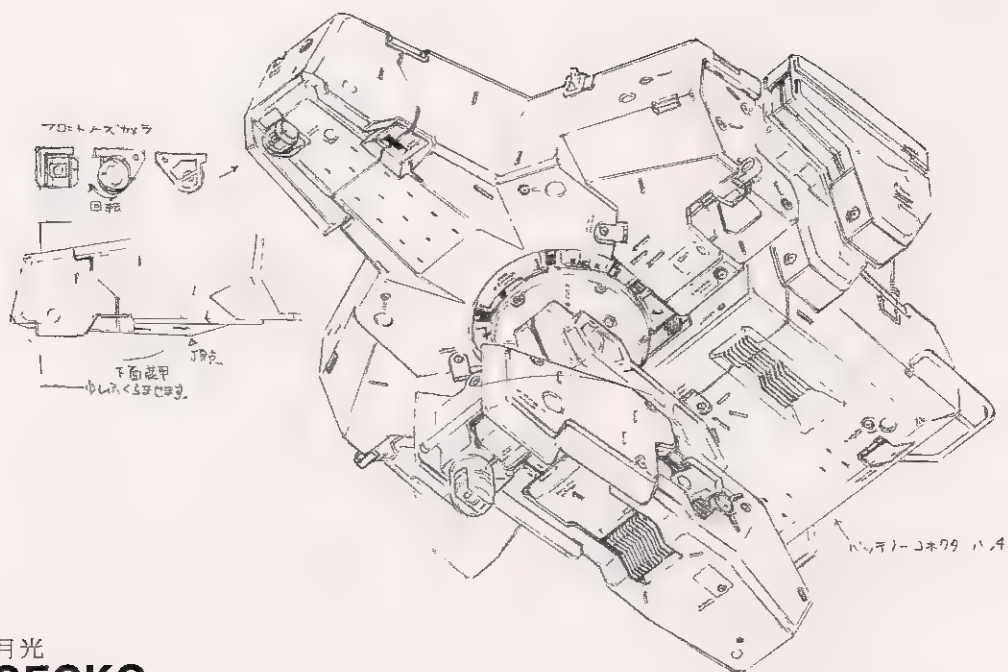
レイ、レイ、レイ





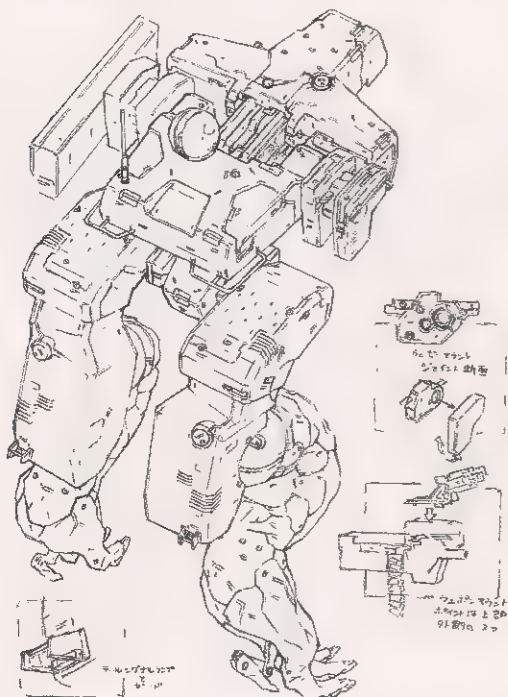






月光 GECKO

月光は、当初脚部などの部分は生体部品ではなかったのですが、いかにもロボットのような足だとつまらないと思い、何度かラフを描いて、生物を連想させる形状へと落ち着きました。(新川)





CONCEPT DESIGN
WORKS



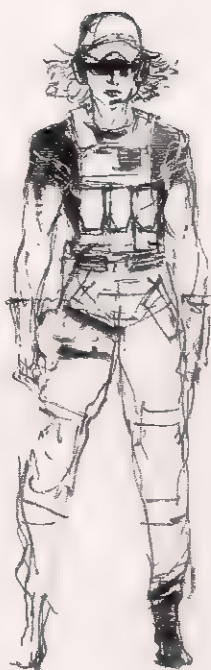
スネークのアイパッチに関しては、小島監督からのオーダーで、当初はもっとメカっぽい物を想定していました。しかしメカニカルすぎると完全なSFになってしまうので、ゴーグル型から次第にアイパッチ型のシンプルなデザインへと落ち着いていきました。

またMGS3のビッグボスがアイパッチだったので、そのイメージを踏襲したい部分もありました。

このアイパッチは網膜照射のカメラが付いている仕組みとなっています。銀座のとある場所で網膜照射のメガネがあるということで、実際の見え方など取材に行きました。(新川)







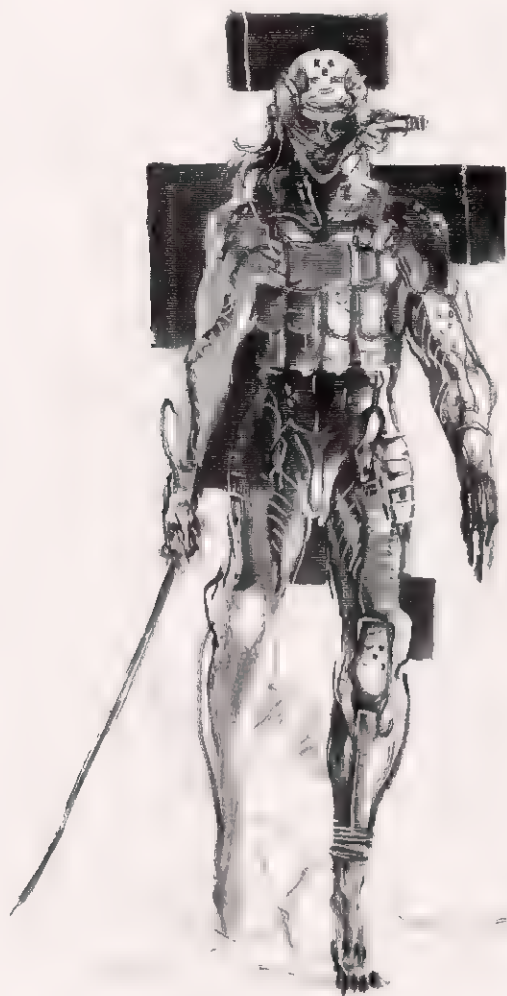
MGS1では新人兵士だったメルも、MGS4では
人前のチームリーダー となっている。年齢だけで
なく精神的にも成長した彼女をどのように表現す
るか部下とともに検証された。



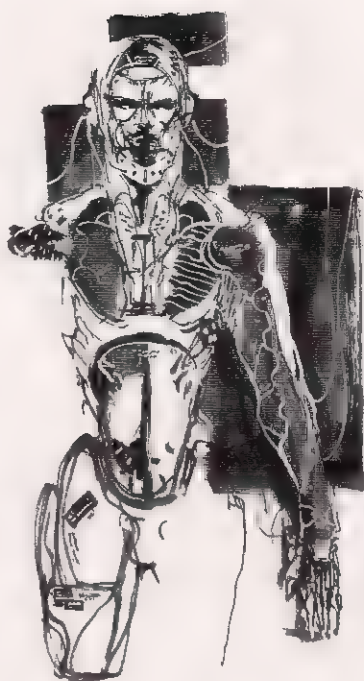
ゲームでも人気だったサーーが白玉焼きを作るためのフライパンは、かなり早い段階から設定されていたの分かる。幼い子どもだけでなくハイティーンなど幅広い年齢層でのデザイン画が用意されていて、よかった。



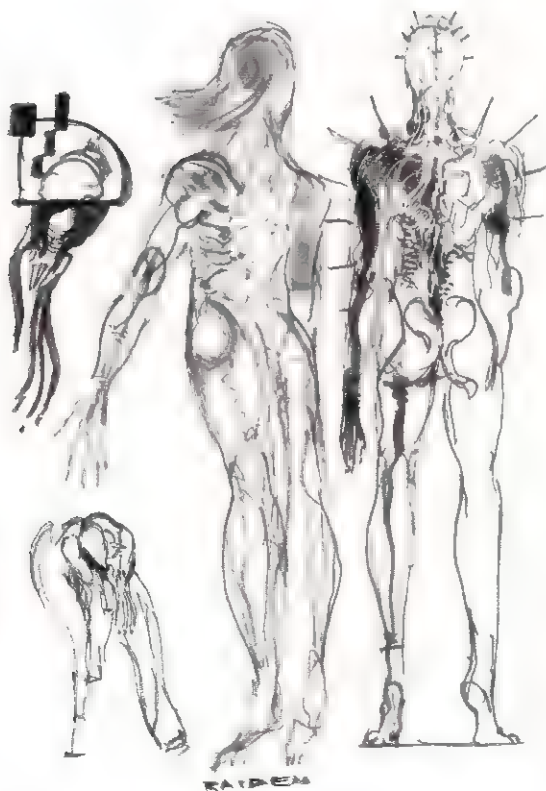


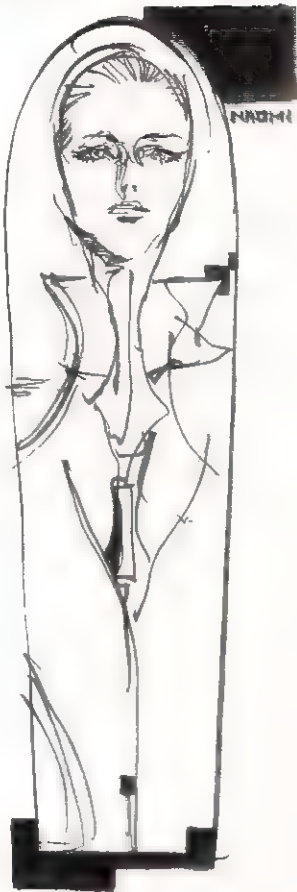


RAIDEN



雷電はサイボーグとしての骨格も細かく検証されている。筋肉風の装甲とメカニカルな脊椎や関節などの対比が印象的だ。顔を隠すヘッドユニットに忍者を連想させるものも見ることができる。





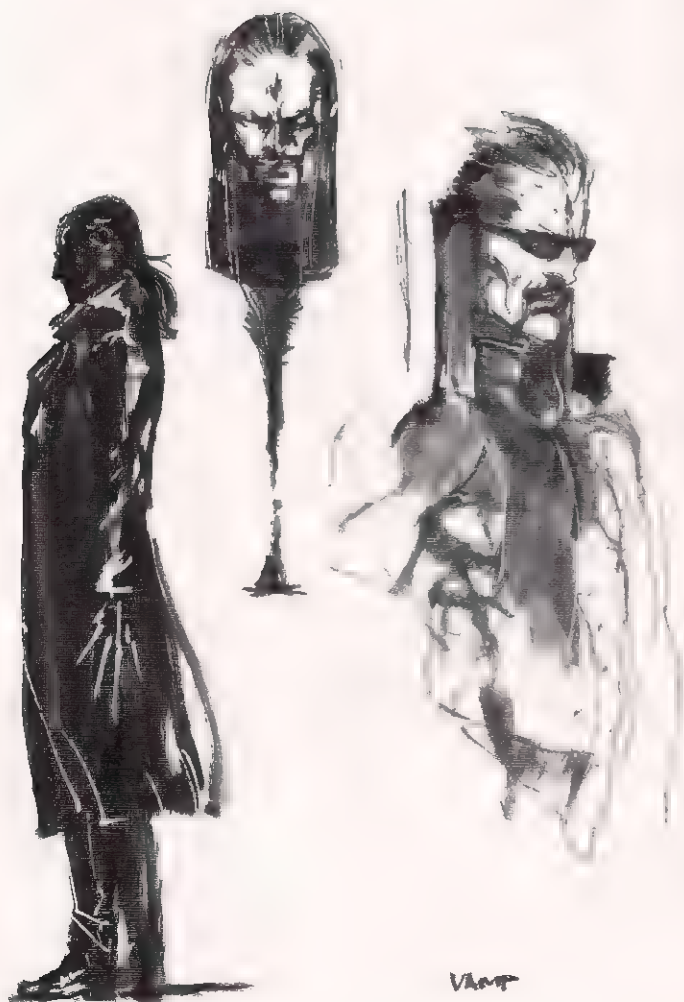
キャラクター皆の年齢が上がっているMGS4において、なお大人の女性の雰囲気を出しているナオミ。かつてのイメージを崩さないように、初期設定でも高級そうなスーツや、スカーフをまいたハイソなイメージのデザインが多い。



武器商人・ドレゼンも決定稿の挿入以外に、白人や東洋人などの人種も検討されていたことが分かる。武器商人らしく常にアタッシュケースなどを持たせ、ひと目でキャラクターの背景が伝わるようなデザインが行われている。



強い意志を感じさせる表情が印象的な
ビッグママのコンセプトデザイン。

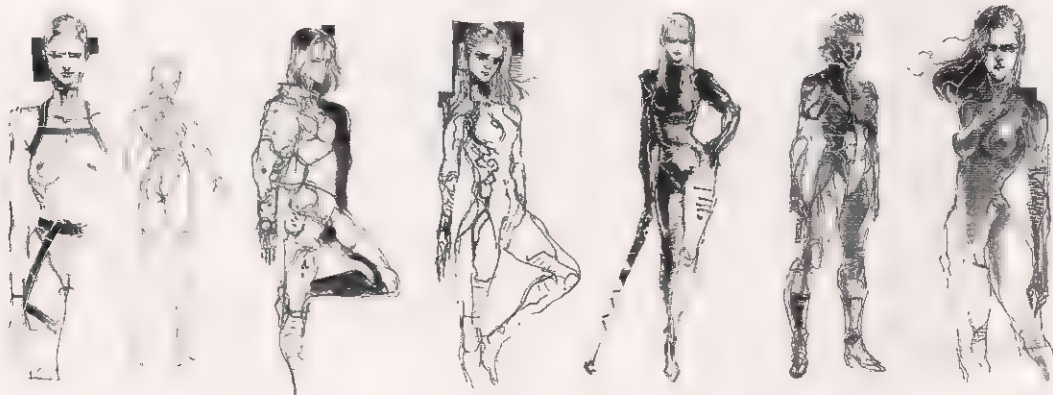
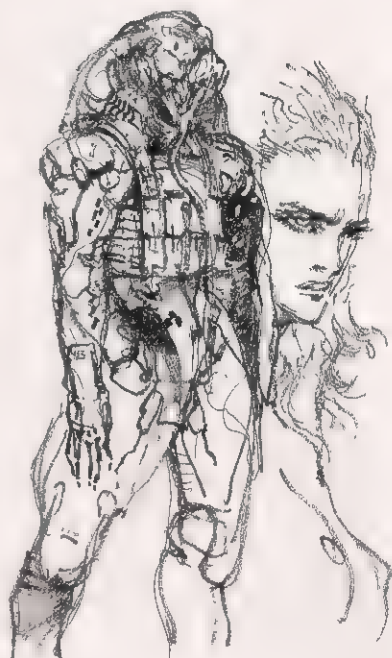


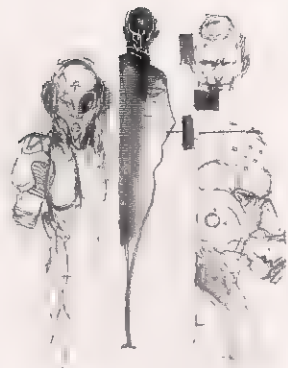
ヴァンプのコンセプトデザインを見ると、3Dの
模様がゲームに登場するものと異なっていることが
分かる。初期段階で 3Dデザインの詳細も検証
されていたことがうかがえる。

またスニ キングスツーツ姿でのデザインも残って
おり、どのように戦うかも検証されていた。



監督が何か新しいことをしたいということで、実在の人物をゲームの中に出そうということになりました。世界の美女をそろえて、キャラクターにしてみようと考えたのです。そこである程度のイメージをつかむためにラフデザインを起こしたのがこのページにあるイラストです。(新川)

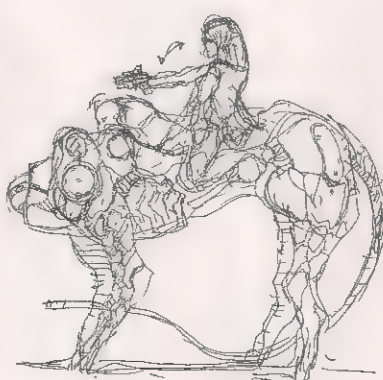
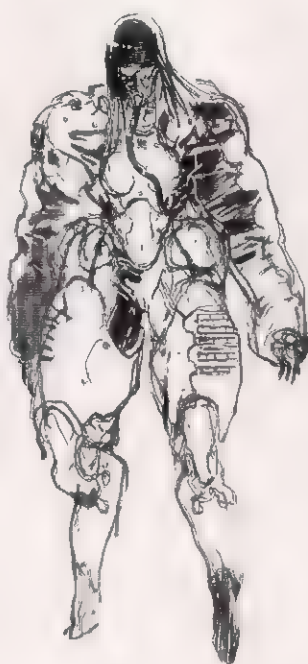
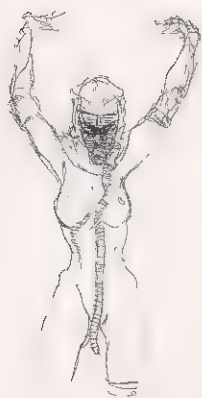




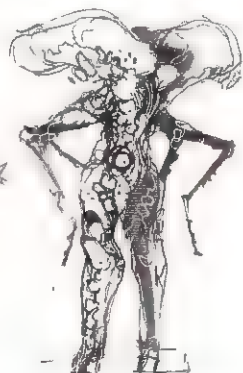


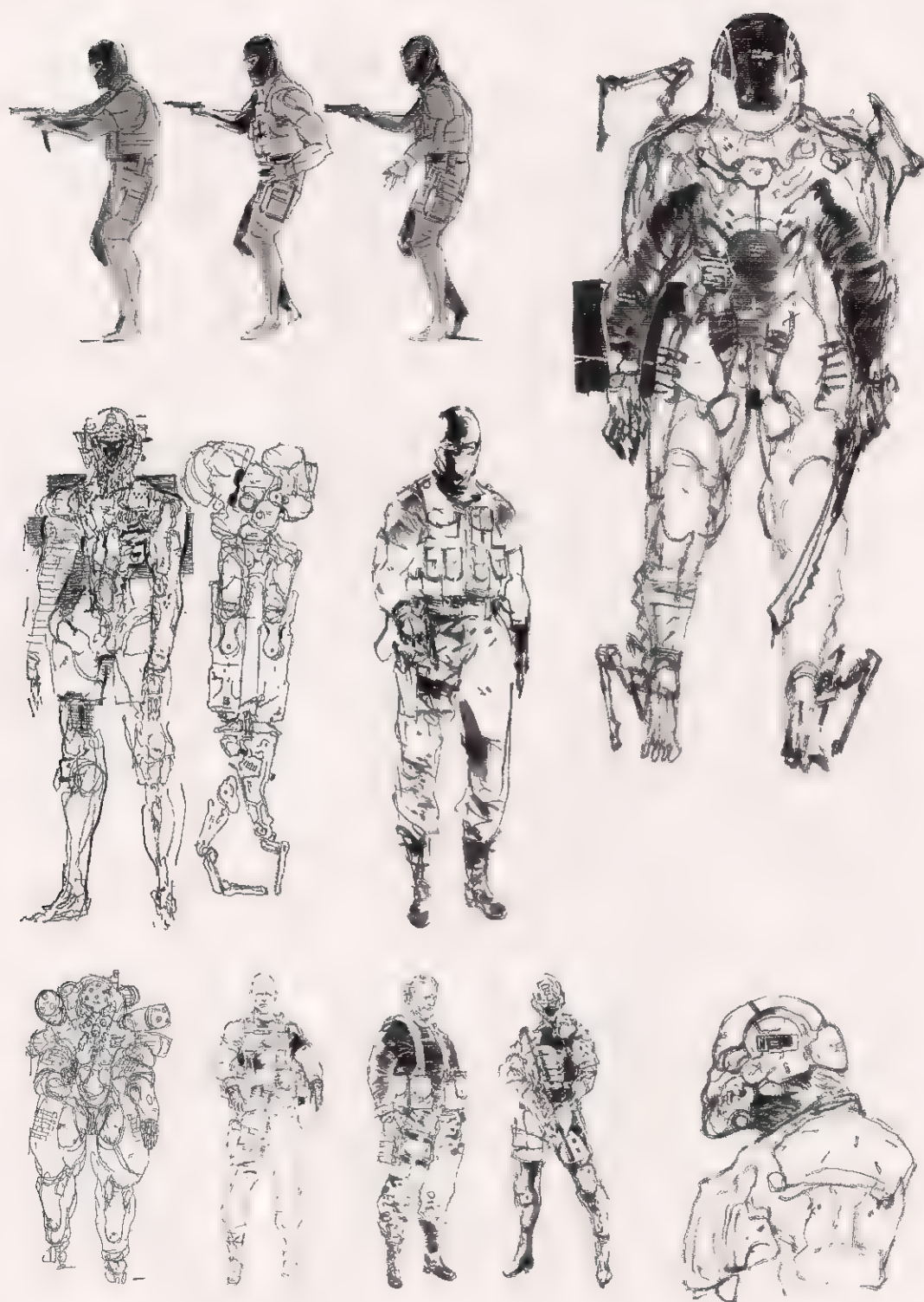
BB部隊のモデリング最終、川崎の撮影はロスで行われました。それまでは紙の上だけでキャラメイキングを行っていたのですが、実際の人物に対して、メイクアップやヘアアーティスト、女優の髪型なども取り入れながら、髪型を変更したり、カソラをつけてもらったりしながらキャラクターを作り込んでいくのは新鮮な経験でした。(新川)

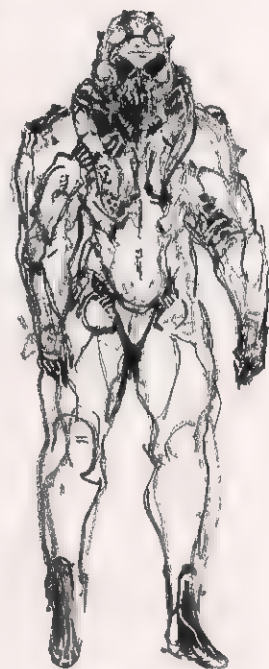
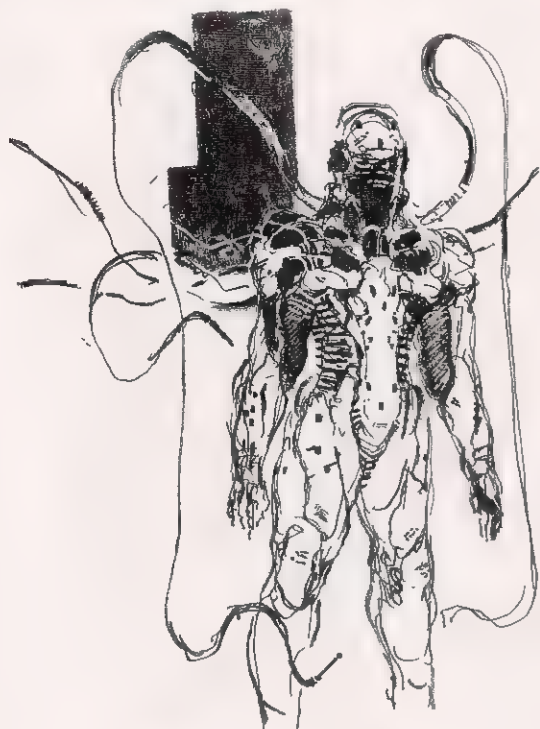


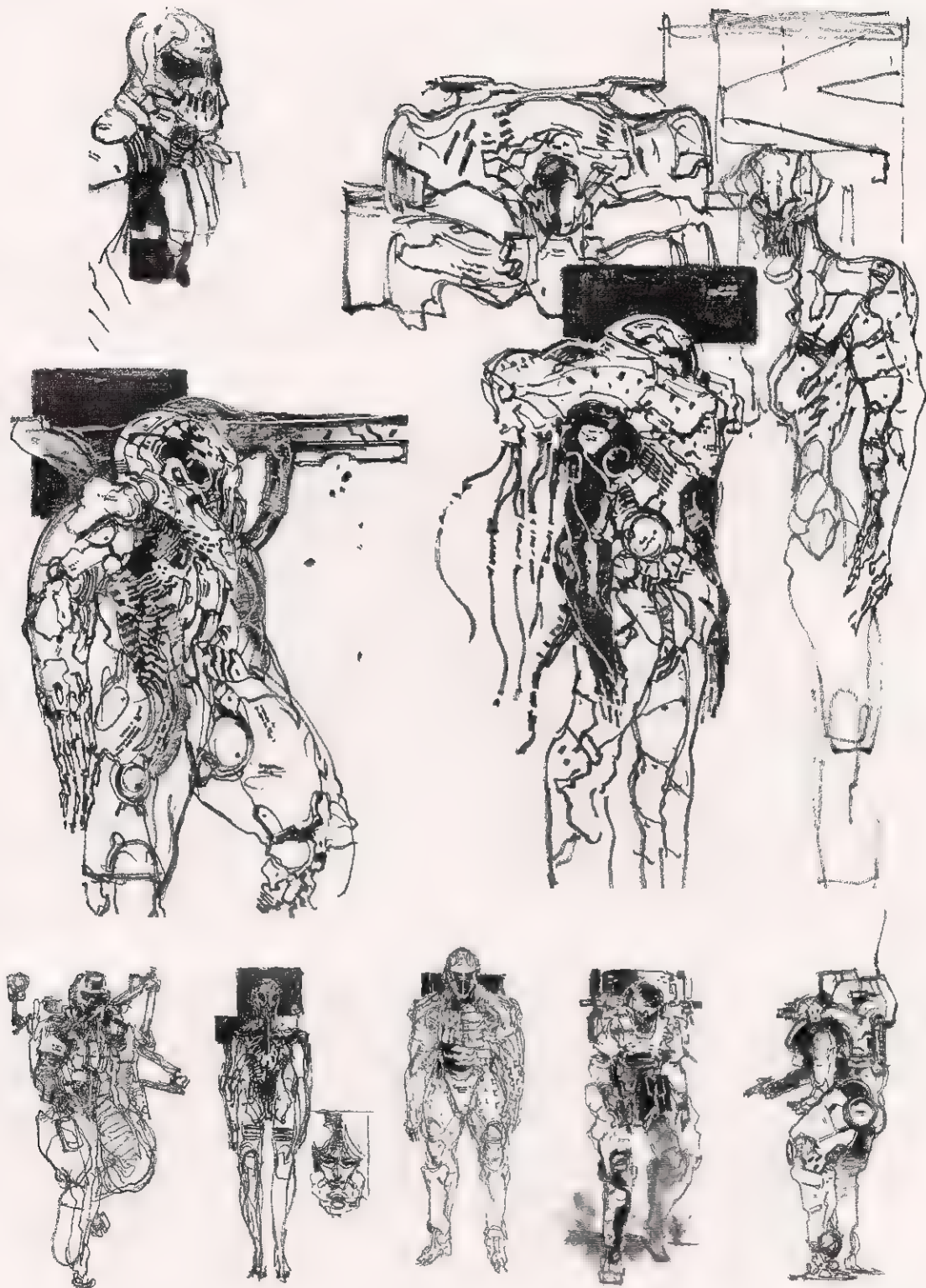


兵士たちのデザインもさまざまなバリエーションが用意された。
SF作品に出てくる宇宙服のようなコンバットスーツを着た兵士
や、昆虫や動物を彷彿させるようなフォルムを持つ兵士などもデザ
インされていたようだが、MGSの世界観にあった装備の兵士が
採用されている。

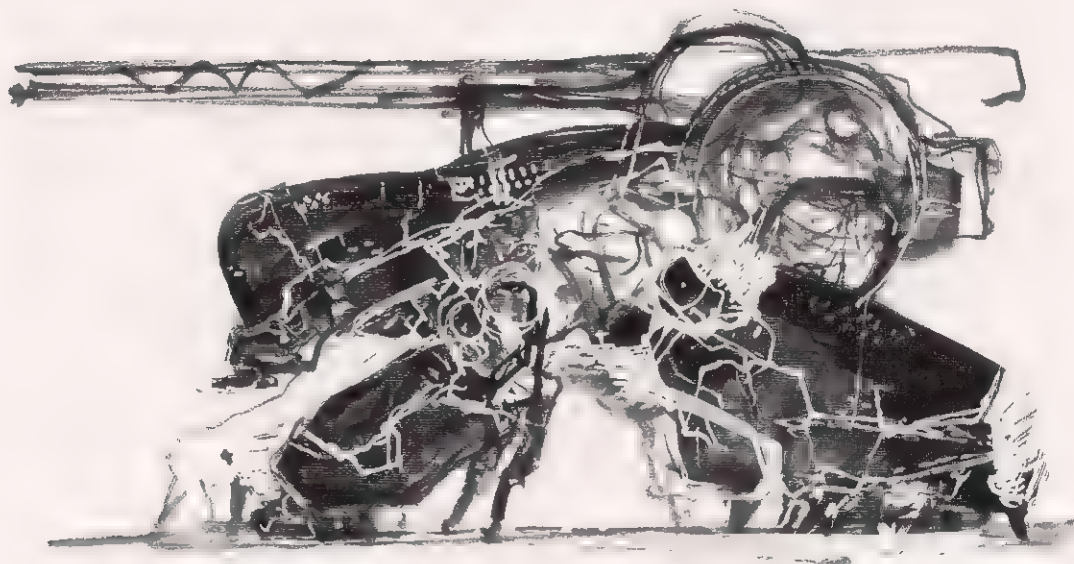
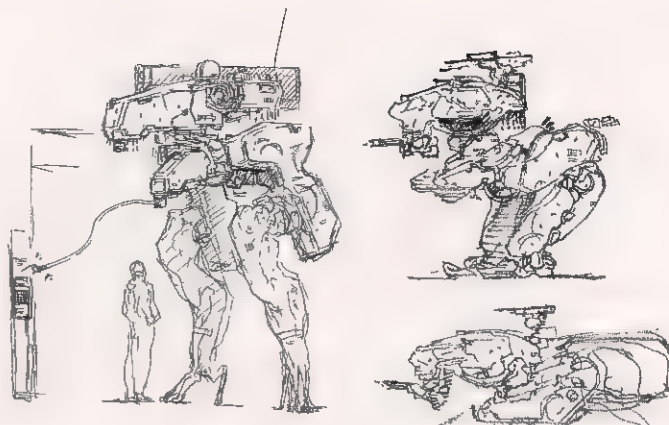


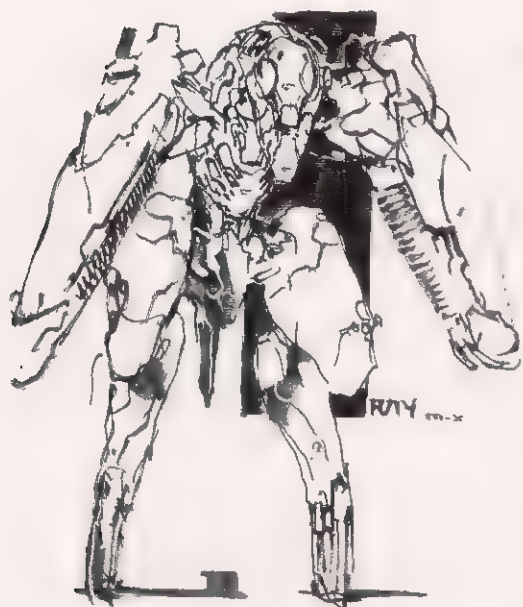
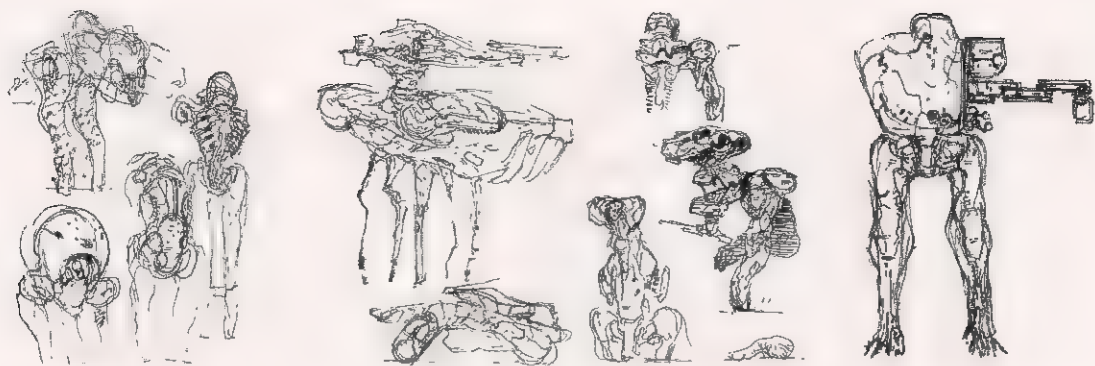


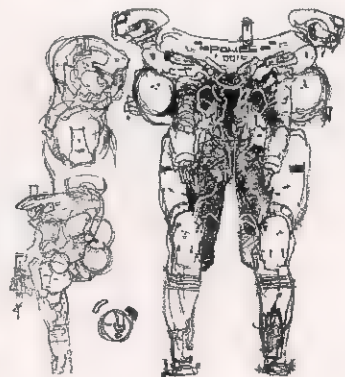
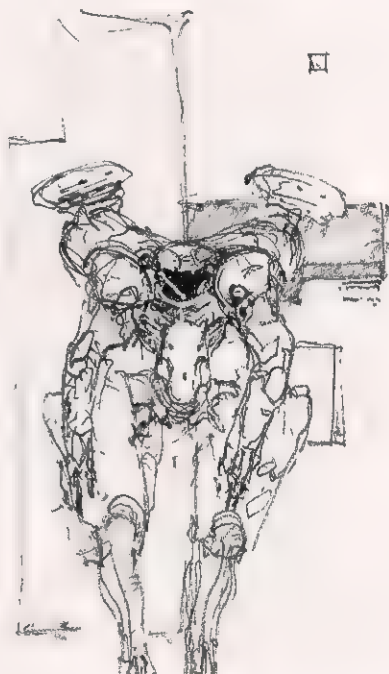
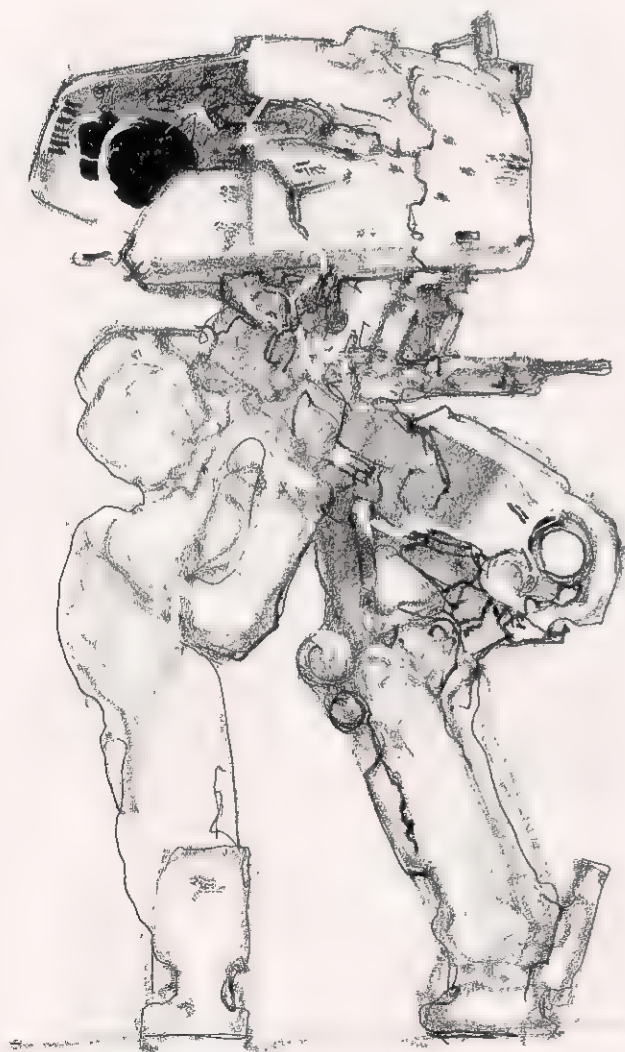
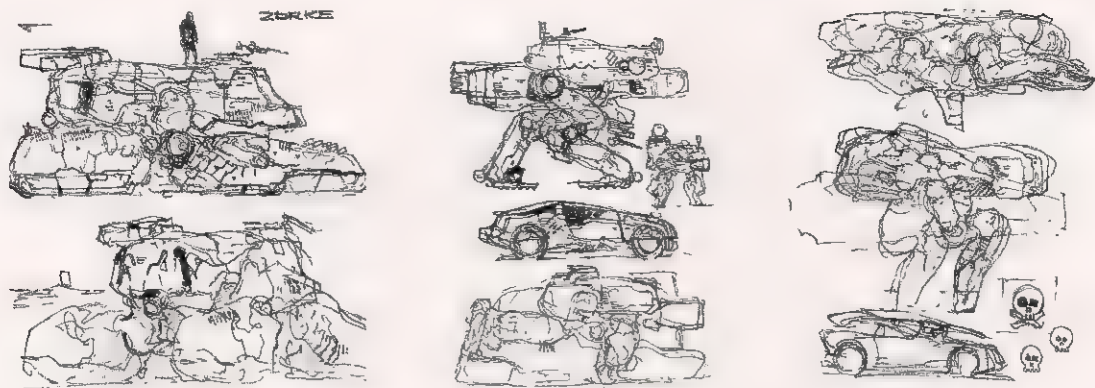


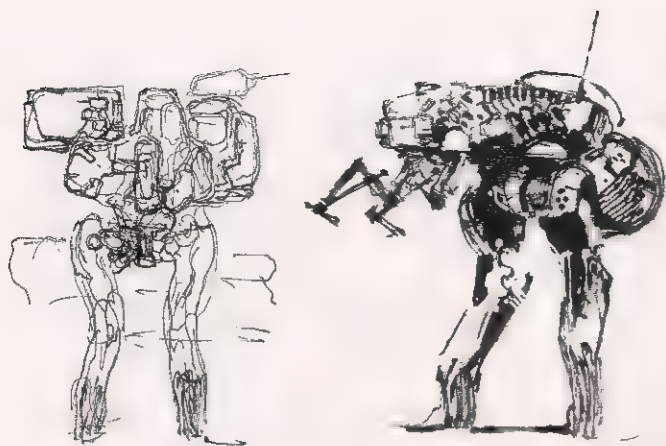


時代の進化とともに生物的なフォルムが盛り込まれていったメタルギア。ここではまだ決定稿になる前のRAYやMk.II風の偵察用兵器などの姿を見ることができる。効果的な装甲の形状や戦場での運用方法などが考慮されてデザインされている。

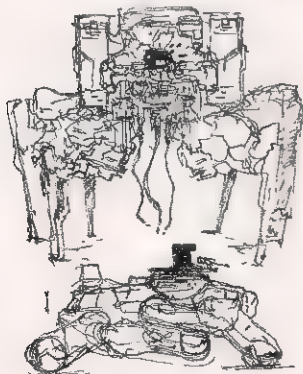
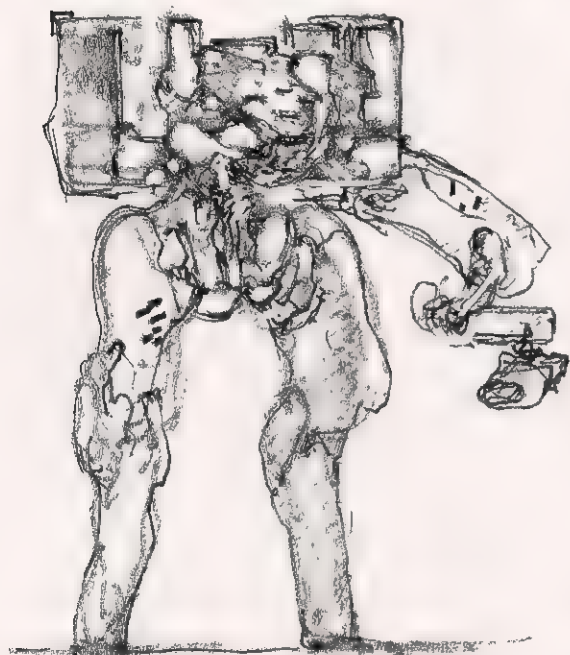


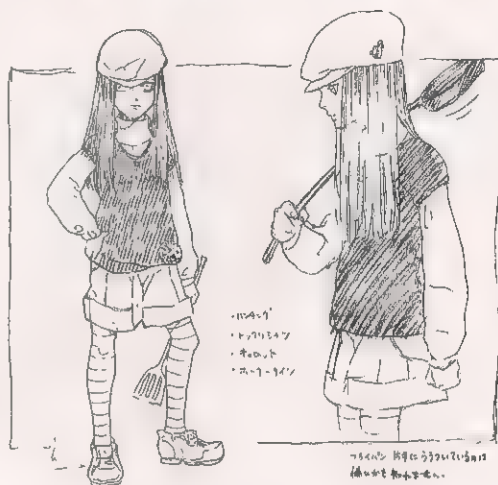
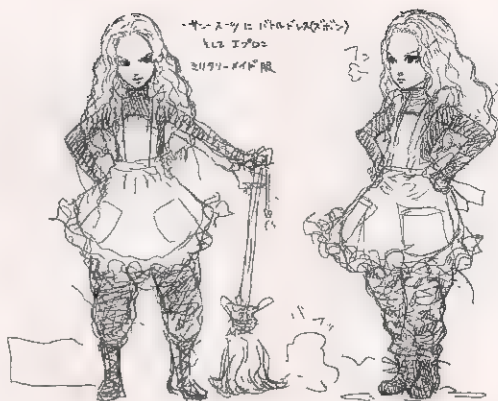
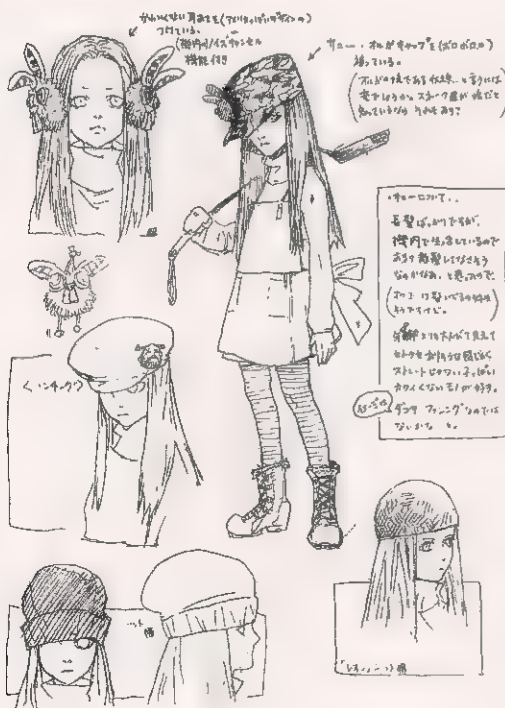
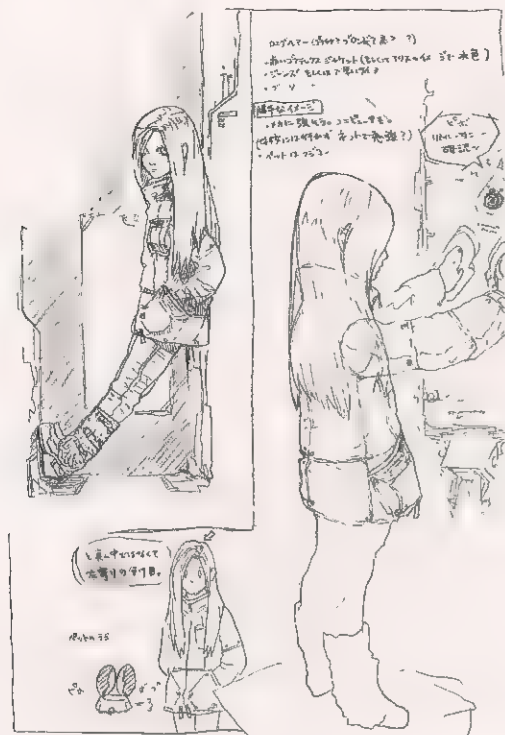






月光の初期デザインだろうか？ 生物的なゲーム内での脚とは異なり、無骨でメカニカルな足で歩いているデザイン画も多数残っている。4本脚や6本脚などの兵器も描かれていた。





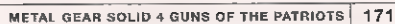
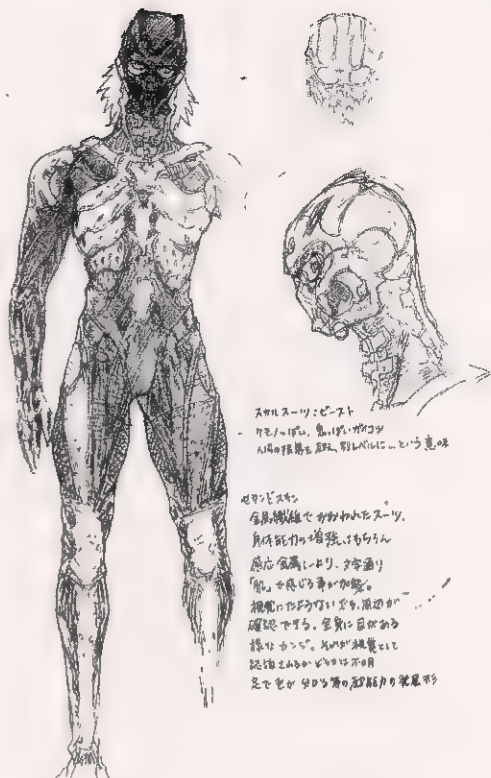
■廿二一

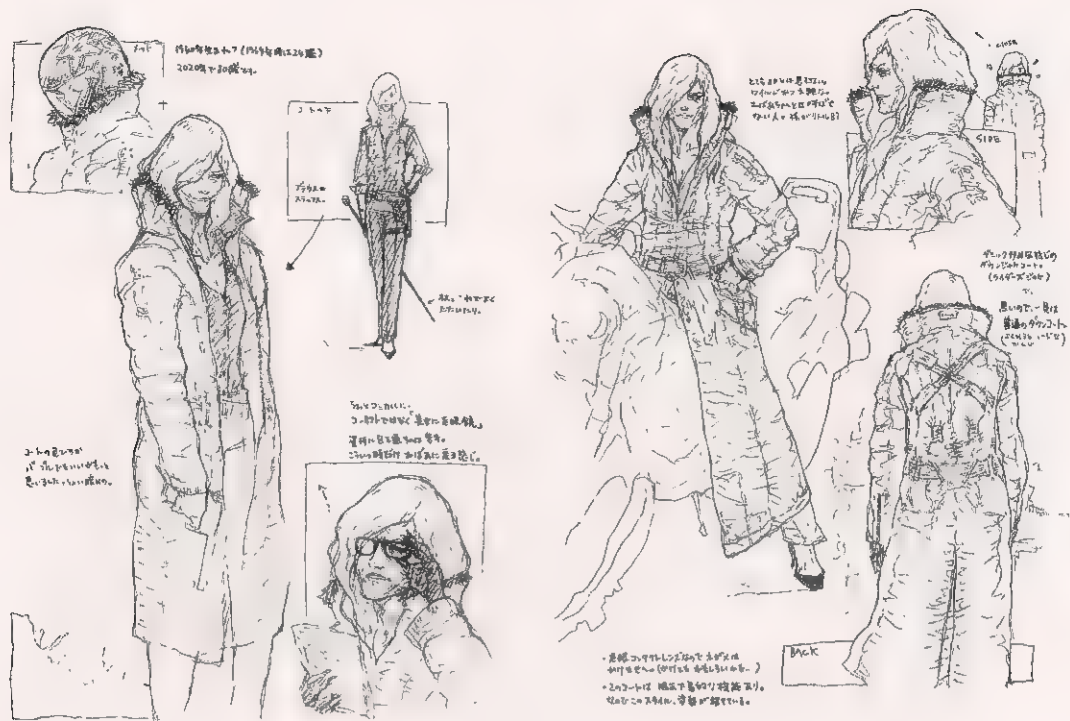
ラフスケッチと一語に書かれている内山氏のメモによれば、管内で生活しているのあまり堅忍しなさそうなので装髪にしたことなど、女性らしいポイントでの描きが行われている。

●●●●

初期デザインはいずれもマスクを付けて赤ちゃんを背負ったものとなっている。この段階で既にサイボーグ的になる構想はあったようだ。一定時間動かないでいると、背中の赤ちゃんが持っているアンテナ太鼓を鳴らすので敵に気付かっってしまう。うMGSならではの設定が面白い。

これから175ページまでは、KONAMIの内山千穂子氏による初期デザインをまとめて掲載する。女性ならではのセンスと繊細なタッチは非常に洗練されたものとなっており、新川氏からも絶大な信頼を得ている。





■ビッグワザ

今回のキャラクター年齢の引き上げに伴い、照聖はロマンスグレーで白髪軍馬などというアイディアも初期デザインにはあったようだ。緑かにもコート(ライダーズジャケット)にはさまざまなギミックが収まっているという設定も。いずれにしても80代に見せるように試行錯誤が行われたようだ。

■ドレピン

武蔵商人ということもあり、初期デザインでは10代の長髪引きこもりに、イタチを飼っているチピアフロといった“妖しい”イメージのユニークなキャラクターも多数描かれていた。

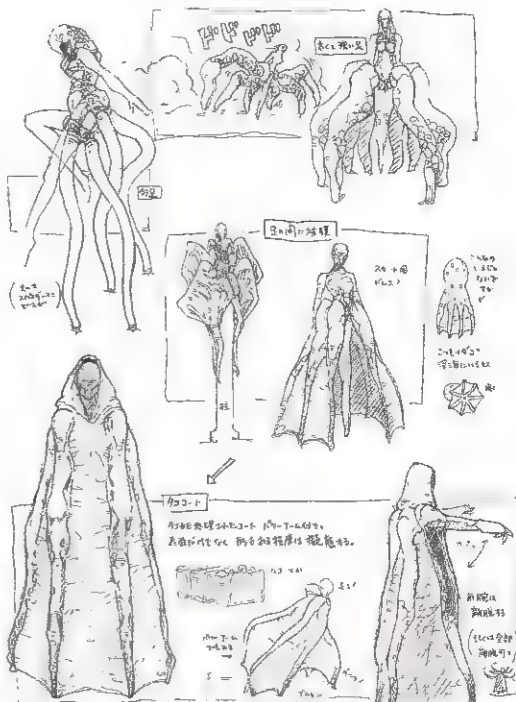
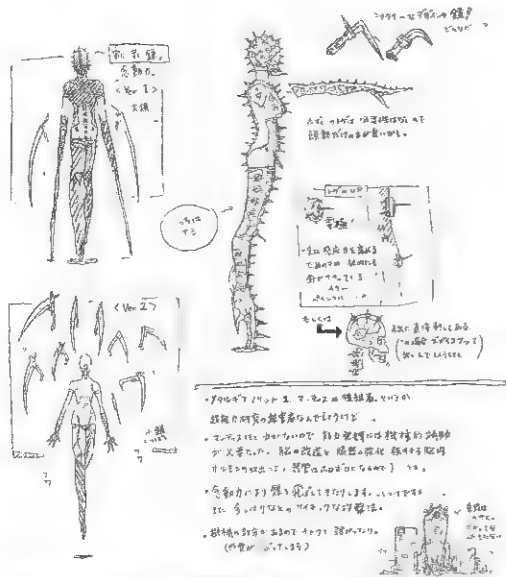
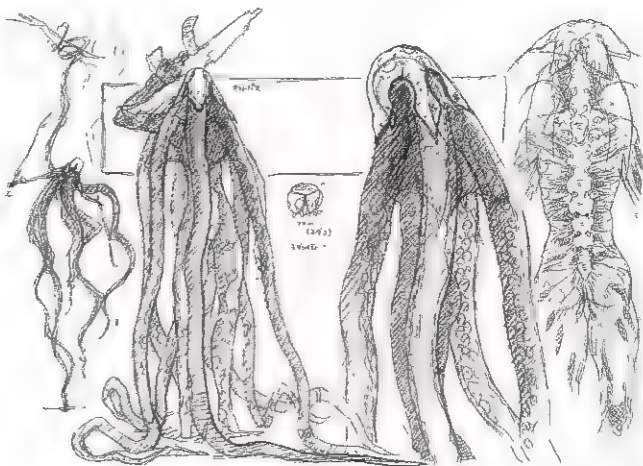


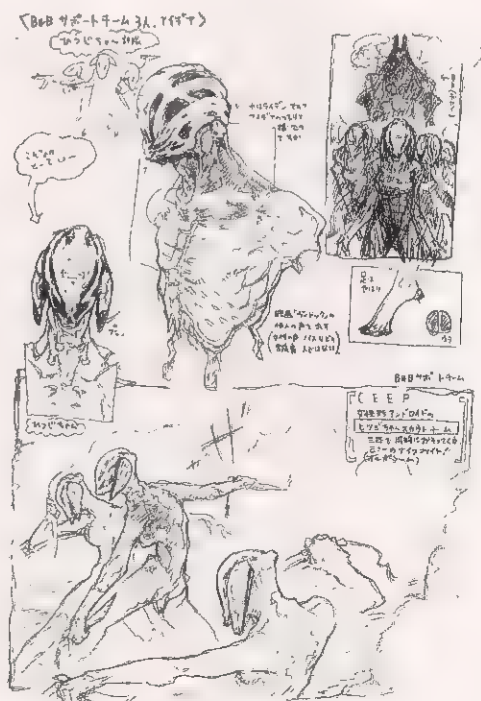
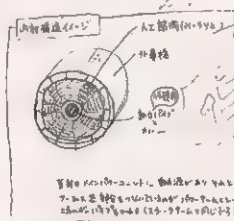


■BB CORPS

パワートツの中に英文が入っているというコンセプトだった88部隊だが、巧山氏や新井氏を中心とどんなデザインにするかのアイディアの出し合いが行われた。

煙をモチーフにしたと思われるスモークのアイディアが秀逸。特にオクトパスのタコ足をどのようにデザイン上で盛り込んでいくか、試行錯誤している姿が見て取れる。





このページは、残念ながら今作では採用されなかったキャラクターたちを掲載している。身体から生えた触手からネーミングされたのがスネークマン、顔のマスクを外したら実はイケメンだったという設定を想像してしまうアダムなど、どのキャラも魅力的で、没になったのがもったいないほどだ。

SNAKE-MAN

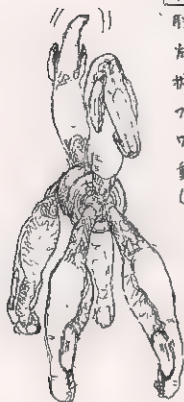


■黒白シアの兵士 アダム
ロシア軍も似て、格闘でくる想定でしたが、演技が
増幅になりすぎるのでNGとなりました。(野村)



■ゾロの祖父
エンディングの追加で、登場予定でした。(野村)

7-ウルブの足



月夜のザム(脚)は部分分解の小型で
左側は2個体が合体したもの。この
状態が犬(狼)に似ているが、月夜
アザは月二個体、という感覚から
2-ウルブという通称がつけられた。
知事も足を履いて歩いている。
(足も管理犬を足に組み込んだ?)

手と足の関節(握力、持ち、運ぶ)は、3本(4本)のアーム全てでできる。
どのアームも、腰部、膝部に折り曲がる。前後左右に一定の固定の姿勢が
ないため、トリンナーアクションも可能。
アーム先端には、内蔵のバネとゴム状の吸盤(センサーの役割を持つ)が
あり、これによって、ガラスなどに張り付けたり出来る。



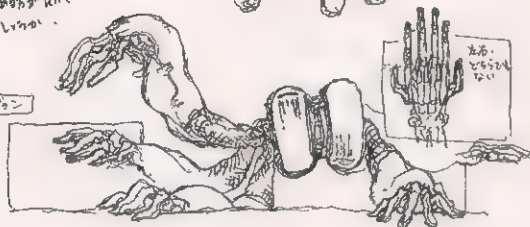
足行時はこの様に足を曲げる



1個体でこの様に走る。
単独での移動は、行進も可。
(2個体一組が原則)
膝部は3本、ゴロリと動く。

指が動かなくて
しゃべれない。

指は動かなくて
しゃべれない。



左右、
どちらにも
ない。



「ウルブ」
の足

ウルブの足は、3本の指で歩いている。足は、3本の指で歩いている。



■ レンスタ、スナッチ



ウルブの足は、3本の指で歩いている。足は、3本の指で歩いている。



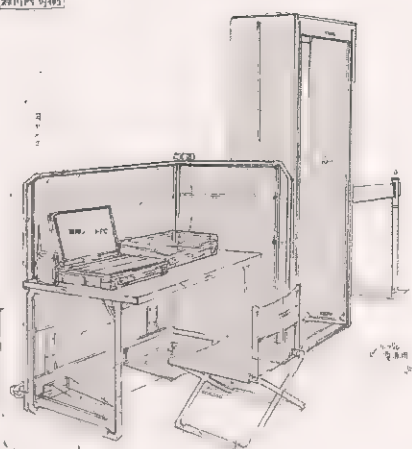
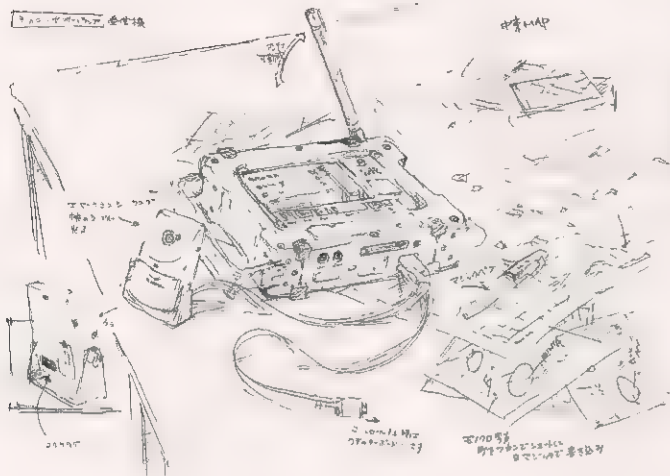
MGS4では小物類も細かく設定されている。銃の弾が入ったボール箱に貼られた開封証明シールにツヤがあることなども指定書きされていることに注目。メディアカセットの取っ手の形状も細かくデザインされた。

銃内蔵小物

細い線とされているので、よりとていねいな線、内蔵の線と見えて

メディアカセット、金庫

銃内蔵小物



銃内蔵小物、金庫、金庫

銃内蔵小物、金庫

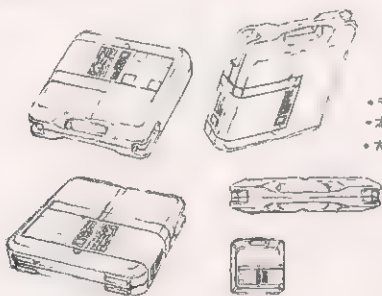


銃内蔵小物、金庫、金庫



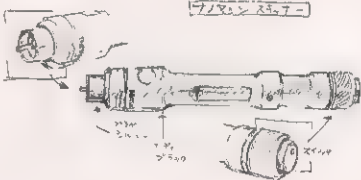
銃内蔵小物、金庫、金庫

メディアカセット



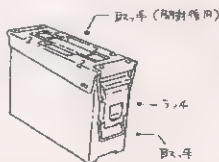
- ・ケーブル ツヤあり
- ・本体 ツヤなし
- ・大きな ノートPCの充電ケースに似る

銃内蔵小物、金庫、金庫

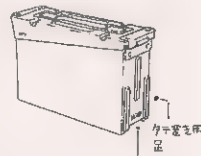


メディアカセット

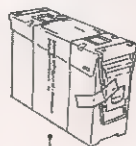
アサルトライフルの弾



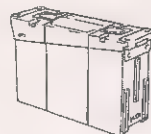
銃内蔵小物、金庫、金庫



銃内蔵小物、金庫、金庫

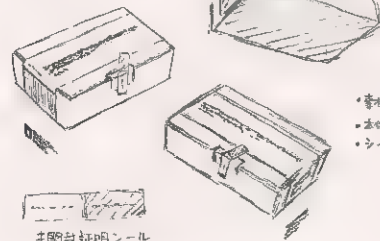


銃内蔵小物、金庫、金庫



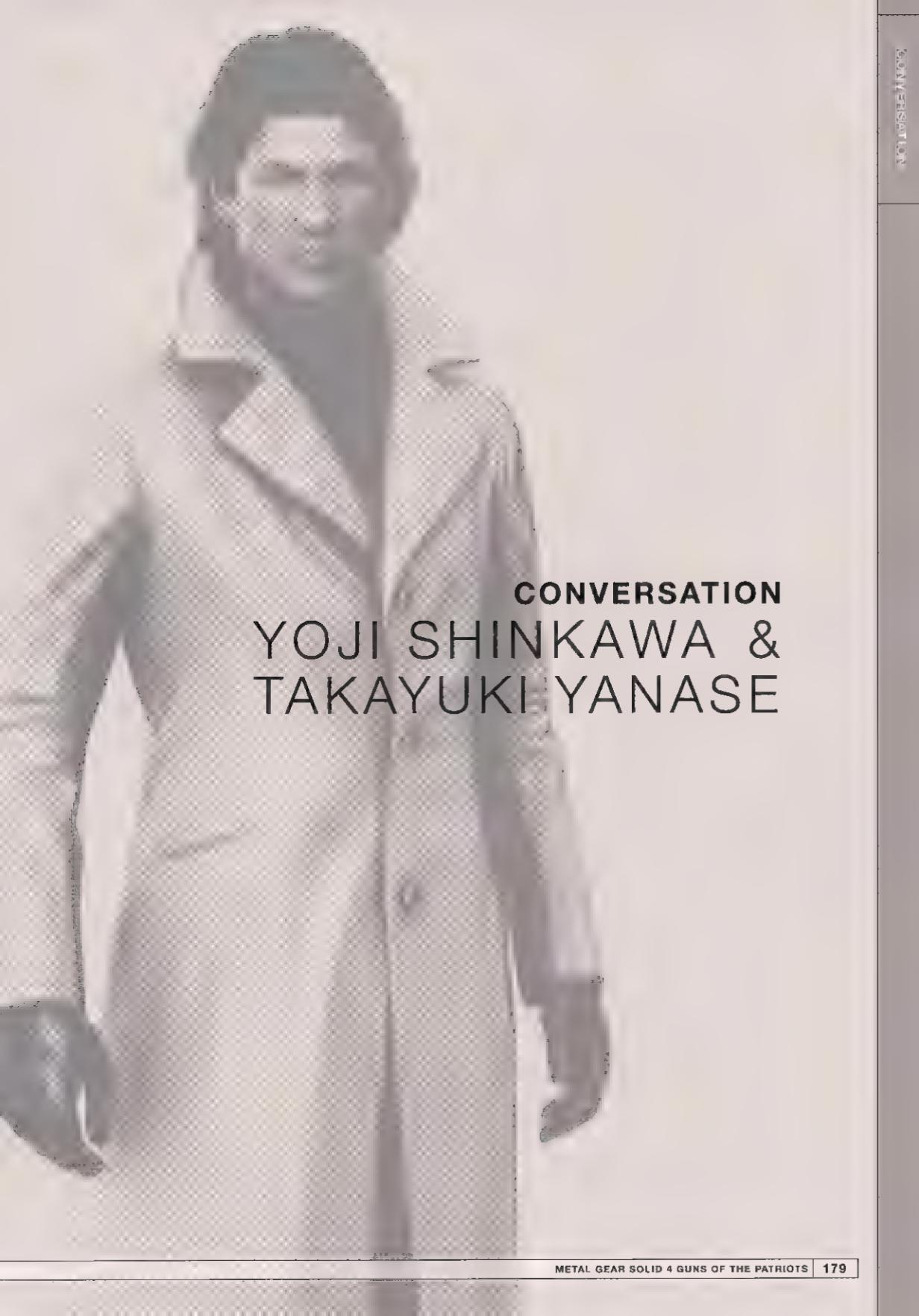
銃内蔵小物、金庫、金庫

ハンドガン



- ・素材 水色紙 / PP加工紙
- ・本体 ツヤなし (水色紙入紙)
- ・シール ツヤあり

メディアカセット



CONVERSATION
YOJI SHINKAWA &
TAKAYUKI YANASE

新川洋司×柳瀬敬之 MGS4特別対談

YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

キャラクター、メカニクス、背景など、「メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」におけるデザイン項目は、かつてない膨大な量となる。

KONAMIでの内部制作だけではデザインに間に合わない、アートディレクター・新川氏は、優秀な外部スタッフの起用を開発初期の段階で決めていたという。そんな新川氏が共通の知人を介して出会ったのが、ゲーム会社を経てフリーとなったメカニクスデザイナー・柳瀬敬之氏だ。

日本のエンターテインメント業界でも屈指のデザイナー 同士の出会いが、「メタルギア ソリッド 4」をゲーム史に残るまでの芸術的なデザインで彩ることとなる。

実際の初めての出会いや意外なつながり、さらにはお互いのデザインなどについて貴重なお時間を割いて対談していただいた。(聞き手 堀 保)

——まずはお二人のなれそめというか、どうやって知り合われたんですか？

柳瀬：西村誠芳さんという方を介して、知り合ったんです。西村さんは、「メタルギア ソリッド」(以降MGSと略す)のスタッフの方で、「ZOE」(※ZONE OF THE ENDERS・KONAMIのPS2用アクションゲーム)のキャラクターデザインなどもされています。

新川：西村さんは元々はアニメーターで「ガンダムX」のキャラクターデザイナーなどもされていたんですけど、(MGSでは)イメージボードなどを描いてもらったり、モーションデザインをしてもらったりしています。

柳瀬：僕がその西村さんのファンだったんですよ(笑)。4年前だと思うんですが、模型イベントでたまたまお会いしたんです。実はその時、僕は模型イベントの会場で西村さんデザインのフィギュアを売っていたんです(笑)。フィギュアを作ったのは友人の原型師なんですけど、僕がブースで売り子をしていたら、西村さんが買いに来てくれたんですよ(笑)。このイベントで西村さんと知り合いになって、何回か一緒に食事をするようになったんです。そんなある日「恵比寿でメンにしよう」と誘われて出かけたら、そこに新川 さんがいらっちゃったんです。

——新川さんは、その時、どのような経緯でその場にいらっちゃったんですか？

新川：僕は柳瀬さんと会うことは西村さんに教えてもらっていましたが、面白いから黙ってついて行っただけです。

柳瀬：僕はその食事に新川 さんがいらっしやることは全く知らされていなかったんで、驚きましたよ。

新川：こちらとしては、その時「柳瀬さんに仕事を頼みたいな」と思っていたので、ちょうどいい機会だったので会いに行っただけです。

——それは「MGS4の仕事」ということですか？

新川：そうですね。

——そのころの柳瀬さんはもうアニメの仕事をしていられたんですか？

柳瀬：確かまだアニメの仕事をやっていた頃で、「エウレカセブン」は終わっていて、「地球へ…」を始めたころですね。確か「ガンダム00」を始める一年くらい前だったと思います。

新川：僕は、柳瀬さんの仕事を最初に見たのはフロム・ソフトウェアの「戦 -MURAKUMO-」(以下「戦」。※Xbox用ハイスピード3Dメカアクションゲーム)だったんです。

「戦」は、東京ゲームショウでまずムービーを流していたんですが、アレを見て「おお、メカ描写がすごくよく出来ているなあ」と感心しました。

デザインもそれまでのラインと違っていたので「誰がやってるんだろう？」とずっと気になっていたんです。あとになって、作品集を見て「ああ、この人なんだ」と知りました。

——新川さんは「戦」のどの辺りを評価されたのでしょうか？

新川：僕が見たムービーは、ゲームの世界観を表現したものだったんですが、スピード感があるゲームと、メカのコンセプトがよくマッチしていて、すごくカッコいいと思ったんですよ。

——柳瀬さんは「戦」ではどんな仕事をされていたのですか？

柳瀬：ロボットを中心としたデザインの統括をしていました。企画からコンセプトを出させてもらって「Xbox用のロボットゲーム」として企画がスタートしました。

それじゃあバイクをモチーフにしたハイスピードなやつがやってみたいと思って、イメージボードを何点か描いて提出し、あのデザインを決めるところから始めたんです。最初のムービーは、僕がコンテを切らせてもらいました。ちょうど新川さんとお会いしたのが、「戦」の作業が全部終わってフリーになったころでした。

——恵比寿で初めて会った時、お二人はどんな話をされたんですか？



新川洋司(しんかわようし)

3Dアニメーションデザイナー
小島プロダクション アートディレクター
代表作に「メタルギアソリッド」シリーズや「ZONE
OF THE ENDERS」などがある
MGS4でもアートディレクターを担当



柳瀬敬之(やなぎたかゆき)

ゲームデザイナー
フロム・ソフトウェアで「真・三國無双」のメイン
デザインを担当後、フリーに
代表作は「交響詩篇エウレカセブン」「機動戦士ガン
ダム00」など
MGS4では3Dモデリングやヘアブレードなどのメカ
をデザインしている

柳瀬:あの時は……、フィギュアの話を聞いてないです(笑)。もちろん、MGSの話をしたような気がします。「も」ですけど(笑)。

一同爆笑

柳瀬:その時に「お仕事をお願いします」と言われて、「ぜひ!」と即答したんです。が、それよりも「僕でいいのですか?」という感じでした(笑)。

新川:(柳瀬氏へ)何でもできる人なので、すごく助かりましたよ。ここまで器用な人というのは、なかなかいないと思います。

柳瀬:ありがとうございます。でも、MGSはすごくハイディテールですし、ミタリも分かってないといけないし、これだけの幅の広い仕事を自分ができるのか? という点では、当初はすごく不安でした。新川さんたちに(描いたデザインを)逐一チェックしていただいて、なんとか終わったという感じです。

——どのあたりのデザインを担当されたんですか?

柳瀬:最初はパワードスーツのクリーンアップをお願いされました。一般兵士が着るスーツです。コンセプトラフがあって、それを仕上げて下さいというリクエストをいただきました。

ほかには美術設定がメインで、特にヘアブレードという後半に登場する大型潜水艇の美術設定を中心に描いてました。

新川:特に船の内部はそう描いてもらいましたね。ラフから数えるとけっこうな量になりますね。

柳瀬:潜水艇の資料などもかなりいただいたし、僕のほうからも潜水艇の写真をスキャンして、「こんな感じでどうですか」と提案したり、「こんな感じのモデリングしてください」とお願いしたりもしました。

新川:僕は、立体で最初にデザインを起として、それをクリーンアップするという手法を使っているんですけど、柳瀬さんはCGでデザインをしていくので、ゲーム的にも都合がいいですね。

柳瀬:まあ、そのままモデリングに流用できますからね(笑)。

新川:それを元に作れますからね。可動部分やギミックがあれば、その検証もデザインの時点で済んでいるのがいいですね。

例えば、兵器のフタが開く部分などは、普段はモデリングのところで検証をやっているのですが、こうしたギミックの検証が最初からできていて、すごく助かりましたね。

——そのへんは、柳瀬さんがアニメのデザイナーというよりも、ゲームのデザイナー出身だったということが大きかったりするのでしょうか?

柳瀬:そうですね。完全にゲーム会社に勤めていたときに培った技術ですから。元々、フロム・ソフトウェアに入る前は、3Dのモーション・デザイナーだったんですよ。

その時に3Dの勉強もさせてもらって、フロムに入ってから「3D MAX」というソフトの使い方を覚えたのですが、可動とかモーションのセッティングも楽だったのだからモデリングしたほうが絶対にいいなあと思ったんです。

新川:柳瀬さんは、その3Dモーションをやっていたころから、デザインもやられていたんですか?

柳瀬:もちろん。一応その会社のバイトにはデザイナーとして応募したんですよ。でも「モーションやってくれ!」ということになったんです。その時に、可動部とモーションについて覚えたのが、今の仕事に活かしているので、なかなかいいバイトだったなあと思っています。何でもやっておくもんだってことですかね(笑)。

新川:僕は逆にCGは全然使えないんで、楽しいなあと思います。僕はラフも描くことは描くんだけど、そこからクリーンアップする段階で、どうしても一度、実際に(立体として)作るしかないんです。自分の頭の中じゃ、どうしても(メカなどを)回したりできないですからね。

そこで、まずは粘土をこねるところから始めて立体を作っていくんです。時にはものすごく作り込むこともあるし、全然仕上げずにグニャグニャな粘土のままに筋彫りだけアタリで引いて「ここはつながるな」なんて検証をするだけのこともあります。ま、CGでやったほうが早いですがね(笑)。▶▶



■市販の「メー・ス」が出回り際、デザインのものに対しては「新川」氏自ら「」が模型を制作することもあった。これはBB部隊のマンティスの模型。

柳瀬:でも、今は粘土で作った模型をスキャニングして、それを元に3Dを作ったりもしてますからね。

僕も実際に立体を作ればいいんですけど、手先が器用じゃないもんで(笑)。なんとなく、頭の中に立体は思い浮かべるんですけど、3Dから入ったせいか、粘土をこねるところまではいかないですね。

——今の日本のゲーム業界では、データを3Dで作るやり方とまず模型を実際に作るやり方と、どちらが主流なんですか？

新川:バブルのころに聞いた話だと、原部卓さんに頼んで立体を起こして、それをCGにしていたところもあったようです。やはり、そのころは余裕があったんでしょうね。最近ではあんまりそういうのはないのではないのでしょうか。

僕が粘土でモデリングするのは、デザインを立体で検証するためであって、今言ったようなデータ作成とは意味合いが違うんですけどね。なかなか線って決まらないじゃないですか。それが粘土だと、とにかく形になってくれるので、作りながら考えられるのがいいところですよ。

柳瀬:僕は一回3Dで組んだものを、手描きでトレースして線画にして、気持ち悪い線を描き直していくっていうのを、何回も繰り返しますね。

モニタ上に乗っている3Dの画像ではよくても、トレースしてみると意外と気持ち悪い線にならなかったりするんです。

新川:僕の場合、回り込みのラインのつじつまが平面だと考えられないんですよ。だから、作っちゃったほうが早いです。

柳瀬:なるほど。

——お話を聞いていると、お二人は粘土を使うか3Dソフトを使うかの違いはあっても、常に立体を検証しながらデザインされているという方向性は似ているようにも思えますが。

新川:似ていますね。紙の上だけでデザインしていると、絶対につながらないところが出てきたりするんですよ。



■新川氏は、「初瀬さんほど器用な人もなかなかいない。アイデールの細さ込みなどの段平力を見て、この人にデザインを発注してよかったと思う」と振り返る。

柳瀬:どうしてもつながらない部分は出てきてしまいますよね。

新川:背、サイボーグ忍者を三面図で描いてデザインしてみたら、あとで「線がつながらん!」ということもありました(笑)。今回はBB部隊などの立体モデルを作ったので、どうせならそれをスキャニングしてCGを起こそうということになりました。

柳瀬:立体的なスキャンをかけられたのですか？

新川:写真から起こすタイプですね。キャリブレーションをかけて、色々な視点から点を取っていき、CG上でそれを手作業でつないでいくというものです。地味にだけかなりイメージ通りのモノができました。

柳瀬:そういえば、CGのチェックもかなりじっくりされますよね。

新川:立体があれば「この通りに作って」と言えば、いいだけののですが、デザイン画だとちょっと異なる角度から見た構図が欲しいとなったら、いちいちまた描き直さないとはいけませんから。

柳瀬:そういうやり取りは社内の人間同士だと手早くできますけど、社外だとなかなかできなかったりするので、僕の場合も3Dデータを渡すのが一番早かったりはしますよね。それでもまだ足りなくて、結局三面図を描いたりしたこともありますけど。

今回はモデルを渡したらそのまま使ってもらえたのでよかったですね。三面図を描かずに済みました(笑)。

——アニメとゲームだとやはりゲームのほうが物量が多かったりするんですか？

柳瀬:物量というよりは密度の問題ですね。特に今回は初めてとなるPS3の作品だったので、どれくらいディテールを描き込めばいいのか読めなかったですね。ある程度方向性を決めて描いて、足りないときはきつとMGSのスタッフならいい具合に(絵の密度を)増やしてくれるだろうと期待してました(笑)。

ただ、ディテールというのはパターンだったりすることもあるので、こちらでい

新川洋司×柳瀬敬之 MGS4特別対談
YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE

ろいろなパターンを描いておけば、それを上手く活用してくれると思っていました。実際、自分自身、壁のディテールなど、MGS用に自分が描いたものを、今の仕事で参考にしられています(笑)。

——ディテールとかについてのオーダーには、何か具体的なものがあったのですか？

柳瀬：オーダーというより、元々MGSのファンだっただけに、僕のほうがいろいろ考えてしまいましたね。

昔、「アーマード・コア」をやっていた時は背景の仕事が多かったのですが、MGS2の画集を読んで「おお、ゲームの背景画ってこんな風に描くんだ!!」と関心しました。

昔は単純に「すごいなあ」と思って見ていたものだったんで、「あれを僕が描くの?」というくらいはありましたね。

というよりも、「あれだけうまい人たちが既にいるのに、僕に発注していいの?」とも思いました(笑)。それだけのすごい物量が必要だったってことなんですけど。

——どれくらい物量が増えてるんでしょう？

柳瀬：うーん、どうなんだろう。とにかく、MGS4はMGS2よりもさらに未来が舞台なので、さらにハイテクとなっているデザインにして、さらにそれをPS3用にディテールを描き込んでやらないといけないのでかなり増えていることになりますね。とりあえず描くだけ描いて、多分減らさなきゃおかしいと思って描き込んでいきました(笑)。

新川：ディテールは、あればあるほどいいですからね。

実際に存在するものをデザインするのはわりと楽なんです。取材に行ったりして、写真素材を描えられればいいわけですから。

でも、未来感がある設定というのは、一から作るのが難しいものなんです。今回は一人ではやりきれないと思ったんで、何人かでデザインチームを組んだのですが、それでも絵を描く人がまだ足りなくて、デザインを外注することはあまりないのですが、柳瀬さんにお願いしたんですよ。

——MGSのチームはすべて内制というイメージはあるかもしれませんね。

柳瀬：「アヌビス」(※ANUBIS ZONE OF THE ENDERS、KONAMIのPS2用ハイスピードロボットアクション。Z.O.Eの続編)の時も資料集が出版されたので読んでみましたが、あれの背景設定も全部内制だったんで、ただただすごいなあと思っていました。

新川：あのメカパートは二人でやったんですよ。「ボリスノーツ」(KONAMIのADV。多数のプラットフォームで発売された)の時は外部のデザイナーさんにメカをお願いしたみたいですけど。

柳瀬：なるほど。ボリスノーツはいいですよ。ぜひPS3で続編を。ずっとファンでしたから、MGS4の制作が発表されたとき、ボリスノーツみたいに「次は絶対宇宙が舞台なんだ」と妄想していました(笑)。

新川：企画段階でMGS4でそういう話も、実は本当にありました。「スネークがデビルに行ってみたかどうか?」とか。

——柳瀬さんは熱烈なファンだったんですね。今回MSG4で実際にスタッフとして参加してみようですか？

柳瀬：新川さんの描く、全体のシルエットは近未来的でありながら、ミリタリー風の現代的なディテールを盛り込んだ絵のバランス感覚にただただ驚きました。勉強になりましたね。

ただ、「僕のMGSの仕事ができるんだ!!」と一番最初の会議に出たら、「最終画はこうなります」とラストを説明されて、会議の最初の10分でプレイ前なのにストーリーの概要を聞かされて大ショックでしたよ。

新川：ゲームがやりたかっただけ?(笑)。

—同爆笑—▶▶



■製作中のMGS4の企画で描き出したという柳瀬氏は、野村さんの描く近未来的なシルエットでありながら現代風のディテールを感じ込んだデザインに感嘆したと話す

▶新川：おかげさまで、日本ゲーム大賞もいただきました。今までずっともらえなかったんで、嬉しかったですね。今回もライバルはけっこういた中での受賞なのでなおさら嬉しいですね。

——開発にはどれくらいの期間がかかっているのですか？

新川：うーん、3年くらいですかねえ。柳瀬さんも経験があるかとは思いますが、毎年の東京ゲームショウごとに何かしら出展しなきゃいけないじゃないですか。あれが、忙しいというか、大変ですね。ゲームショウ出品でしか使わない背景を作ったりしなければならないこともありましたし。

柳瀬：それはありますよねえ。過去に最初にゲームショウで出展したムービーに登場するキャラが、途中で設定が変更になってデザイン、モデル修正ということもありました。〇ヶ月くらいで修正して完成させましたよ。PS2の時代でしたからね。

新川：PS2だったとしても、それは早い！ 仕事をもっとお願いすればよかった(笑)。

柳瀬：いやいや、とんでもない(笑)。MGS4も美術設定のあと、メタルギアREXとRAYのディテールアップを担当させていただいたんですが、こちらは遅れ気味になってました。

新川：前作の設定のままですと、PS3ではどうしてもディテールが足りなくて、そこを柳瀬さんに増やしていただいたんです。けっこうお任せで(笑)。

柳瀬：ある程度、以前の作品と「壊れ、の合わせはしました。MGS1のムービーを見ながら、「ここどこが壊れるんだ」って、壊れる部分をチェックしながら、ディテールアップしていました。

——ディテールで変えられた部分はありますか？

柳瀬：やはり、前作までの設定があるので、その流れを崩さないことには気を付けました。特に「フックピット内のデザインなどは、僕のデザインは未来的に

なりすぎる可能性もあったので、時にバランスを意識していました。

——柳瀬さんが関わっておられた期間はどれくらいなんですか？

柳瀬：1年弱くらいだったと思います。年末年始のアニメの仕事が立て込んでスケジュール調整が大変でした。でもなんとか、何方ともやり過ぎられてよかったです。MGSとガンダムを同時に行ってるデザイナーはそうそういないですよ。光栄でした。

新川：ガンダムは羨ましいですね(笑)。

——MGSとガンダムでは、デザインの違いというのはあるんですか？ ガンダムは最終的にはプラモデルになるわけですが。

柳瀬：ゲームの3DCGも立体という点ではプラモデルと同じわけですが、模型の場合は実際の強度が問題になるのが最大の違いだと思います。やはり、あまり複雑な変形などはできないんですよ。

新川：CGの場合は、極端な話、点さえつながっていれば変形できますからね。

柳瀬：そういえば、MGS4でヘイブンの後部からRAYが出てくる場面があったのですが、あれは「これって可能なかなあ？」と思いながら仕事していました(笑)。

新川：ありましたね。パーツをポリゴンで割って、RAYが出てくる場所を作りました。デモ班はどうするのかなあと思ってほっておいたら、ちゃんとやってくれたのでびっくりしました(笑)。

柳瀬：僕も「強引だよなあ」と思いつつも、一応(可動の)検証はしていたんですよ(笑)。

新川：結果はとても面白かったですね。あの射出シーンがあるのとないのとでは、説得力がかなり違ってきただけだと思います。

新川 洋司 × 柳瀬 敬之 MGS4特別対談
YOJI SHINKAWA × TAKAYUKI YANASE



■上から時計回りに「大塚」を飾ったという模型、伊月光が手がけた飾りや、マスの別荘に詳細なデザインが盛り込まれる。

——そういう時は嬉しいりするんですか？

柳瀬：ちゃんとムービーにしてもらえると、そりや嬉しいですよ。特に今回は、REXとRAYの対決シーンなどもありますし、MGSのCG班はモーションがものすごく上手なんで、見ていて気持ちいいですね。

——現場からは「大変だ」という意見はありませんでしたか？

新川：いや、逆ですね。設定なしに「自由にやって」と言うより、設定画があったほうがいいんですよ。制作のスピードや作り込みの度合いが全然違ってくるんです。

——デザイン発注に関して具体的な指示はあったんですか？

柳瀬：大型潜水艦のヘイブンに関してはゲームやムービーの内容、それにサイズについての指示と、護衛艦の甲板や作戦司令室といった写真など、大まかなイメージをいただきました。

新川：戦闘が行われる甲板上を舞台にしたゲームを簡単に組んで、実際にプレイしてみます。舞台の大きさなどを決め込んでから、きちんとしたデザインを発注するというやり方です。

柳瀬：ご発注をいただき、まずはプロトタイプを描いて、フィードバックをもらってからクランプアップという流れです。大変でしたね(笑)。ヘイブンの外観はかなりいろいろ修正しました。きっちりとしたコンセプトが提示され、こちらが完成した絵を提供すると、新川さんがこまめにチェックしてくれ、的確な修正指示や依頼などが入ってくると、もう繰り返しでした。この段階でスタッフとのキャッチボールがMGS全体のクオリティを引き上げているんだと痛感しました。

新川：ヘイブンは10回とまではいいないけど、かなりやり取りしましたね。

柳瀬：ヘイブンなど大きなものだけでなく、小さなもののデザインにも現して、新川さんをはじめとするMGSチームの拘りはすごいですよ。例えばパスワード

スーツを着た兵士が手にしたバッグなどに至るまで、さまざまな資料が多数提供されるんです。

デザイナーに任せっきりにするのではなく、きちんとクオリティコントロールされていて助かります。しかも拘りのあるコンセプトを提示していただけたので、非常に仕事がしやすかったです。

——柳瀬さんは今回のデザインが一番気に入っていますか？

柳瀬：ヘイブンは先にある程度ラフなイメージをいただいてたんですが……、ミサイルサイロと作戦司令室が気に入ってますね。けっこう描き込みましたし、質感もありましたし、実際の3Dも僕のイメージ通りに仕上げてもらえたので、嬉しかったですね。もっともプレイ中はそれどころじゃない状況なので、背景をじっくり見たりはできないんですけど(笑)。

——新川さんはどうですか？ 柳瀬さんのデザインでどれが一番よかったですか？

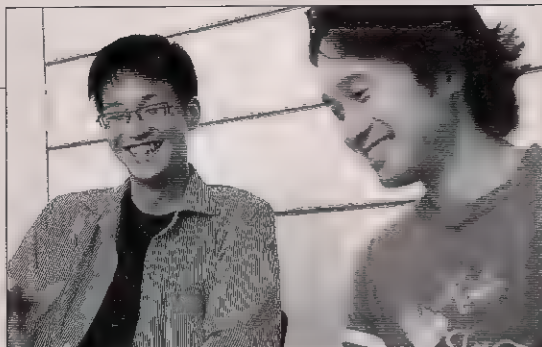
新川：僕はREXがよかったですね。メカが動くときに、中のシリンダーなどのボミノクもちゃんと伸縮したりするところが、かなり説得力がありましたし、モーションと連動して面白かった。それにディテールの描き込みの説得力とかがかみあって、「やっぱりこの人に頼んでよかった」と思いましたね。

柳瀬：もう一つ気に入っているのは、ヘイブンのRAYのマーキングですね。蛇と鍵十字が合わさったみたいなやつなんですけど、あれは僕の発案なんです。

新川：MG1のとき、アウターヘブンの部隊マークがなぜか鍵十字状になっていたのが、アイデアの元になっているのでしたね。

——次も組んでゲームを創ることになったら、どんな作品を創りたいですか？ もしくは、どんなデザインを発注したいですか？

新川：ロボットのメカアクションという意味では、僕はアヌビスでけっこうやりたかったことはやっちゃった感があるんですよ。▶▶



■「柳瀬さんはイラストが合う。(新) 兵 隊 さんを メヘクトしている。(柳瀬氏)と お互い を 高く 評価 している 人。両 び 一 期 一 期 は 事 を され る 日 本 人 も 楽 し む に 得 て いる。

▶ 柳瀬さんは「ガンダム00」で、今までのガンダムにはあまりなかったギミックや機構を持ったメカをデザインされていて、かなり新鮮だったんですが、さらにもっとやりたいことはあるんですか？

柳瀬:僕は小さいメカがやりたいですね。人が乗り込んで、メカと一体になって動くような。「ボトムズ」のスコップドッグでも大きいですね。あれは全高4メートルくらいなんですけど、もうひと回り小さい、3メートル以下くらいのメカをやりたいんですよ。MGS4のバワードスーツなどもそうなんですけれど、ああいう大きさのメカはアニメじゃなかなかできないんです。

——作画的にいきなり大変になっちゃいますよね。特に背景や人物との合わせとか。

柳瀬:それこそMGSの月光に乗り込むくらいの感覚で、ああいうリアルな戦場でアクションをさせたいなあ、と思っています。ああいう感覚で意外とゲームではないのではないのでしょうか。市街地で戦うといった。そういうフィールドとのマッチングが面白いのではないのでしょうか。

新川:僕もバワードスーツはわりと永遠のテーマだったりするんですよ。もっとも、今回ビーストを4体デザインして、これまたわりと満足してしまっただけですけど(笑)。

——旧部隊は、女性が着ていることを強調した曲線主体のスーツのデザインですが、柳瀬さんはもっとゴツいメカのほうが好きなんですか？

柳瀬:ゴツいほうが好きですね。リアルさという点では、曲面というかカーブのあるデザインのほうがいいんですけど。

新川:僕はどんなにゴツゴツしたメカでも、どこかにセクシーな部分が入っていないとつまらないんですよ。いつも、もっとセクシーにならないかなあ、と思いながらデザインしてます。

——正反対ですね(笑)。ところで今後のお二人のご予定を教えてください。

新川:今、ものすごく忙しいんですよ(笑)。(柳瀬氏を見て)また仕事を頼もうかな。

柳瀬:ありがとうございます。

新川:とりあえず、次のMGSをやってます(笑)。「ビースウォーカー」(※メタルギア ソリッド ビースウォーカー。KONAMIが現在開発中のPSP用メタルギア ソリッド最新作)はデザインがほぼ1がってきていますね。

柳瀬:体験版をプレイしたんですけど、すごく面白かったです。でも、なかなか戦車が倒せなくて(笑)。

新川:4人で一緒に戦えば簡単ですよ。

——そこが「ビースウォーカー」の面白いところですよ。

新川:PSPならではのゲームにしようということなので。いままでのMGS以上にいろいろ新しいネタが出てくるので、今大変なんです。

——柳瀬さんのご予定は？

柳瀬:今は「ガンダム00」の劇場版がメインですね。

——最後に、お互いのデザインをどう感じてもらえますか？

新川:メカを描く人はたくさんいるんですけど、なかなか一緒にやりたいという人はいませんでした。

でも、柳瀬さんは「霧」の時から気になってましたし、この人とはテイストが合うんじゃないかなと思ったんです。

実際に一緒に仕事をしてみて、すごく勉強している人だなあと感じました。設定画の一本一本の線にコンセプトやアイデアが詰まっていると思います。

柳瀬:新川さんのデザインは、先程もお話しましたが現実の兵器と未来的な架空の兵器との、ものすごく気持ちのいい融合を見せてもらえるところがすごいですね。

イラストが上手なのはもちろんなんですけど、設定画の密度感が素晴らしい。リスペクトしてます。

——よいご関係ですね。今日はお二人とも、長時間ありがとうございました。■



INTERVIEW
CHIHOKO UCHIYAMA & HUKU

インタビュー

CHIHOKO UCHIYAMA & HUKU

メタルギアソリッド4のデザインは、新川氏だけでなく、たくさんのスタッフによって作成されている。前項の柳瀬氏もその一人。ここでは、スタッフの中でも新川氏の右腕として活躍した女性・内山千穂子氏と、兵士などのデザインを担当したhuku氏に行った緊急メールインタビューを掲載する。

内山千穂子メールインタビュー

——いつごろから「メタルギアソリッド」、または小島プロダクションでのお仕事をされていますか？

入社以来ずっと小島監督、新川アートディレクターの元で働いています。MGS2まではユーザーでした。初仕事は「ドキュメント オブ MGS2」です。

——担当したデザインは？

キャラ、メカ、ステージ、小物、イメージカットなどいろいろです。アイデア出しからクランプアップまで、補助的な作業も行っていきます。

——デザインする上で、気を付けた点や苦労した点などを教えてください。

「キャラが立つ」ように努力しました。なかなか思うようには立ってくれませんが……。

キャラクターの性格やしぐさ、好み、過去など、個性がその外見から推し量れるように、脳内裏設定を立ててイメージしていました。

——今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか？（技術でも精神的なもので）

たくさんあります。学ぶこと、振り返って反省することだらけです。例えば、設定画を描くときに、やはりきちんと「真をとること」です。おサル一匹のデザインでも、おろそかにしてはいけなことを学びました。

MGS4でリトルグレイというサルが出てきますが、そのモデルにしたサルの種類はクモザルです。このサル、実は手足の指の数が特殊で、それが分かったのは、モデリングも済んで骨も入った後でした……。このサル自体かなり後で制作がスタートしたモデルでしたので、修正を入れるタイミングがなく、5本指のかなり珍しいクモザルということになってしまいました。

また、MGSシリーズというのは（特にミリタリー面で）マニアックなまでの秘密な裏取りがされています。スタッフには、マニアックな知識を持っている人が多かったです。こうした裏取りや知識は、ファンの期待を裏切らないためでもあります。その前にもなそれらのジャンルが大好きなんです。

新川アートディレクターも、武器やナイフ、軍服など、目で「この部分のカーブはこうじゃないよ」と指摘されます。私もあの人に聞けばこのジャンルはすべて分かる、といわれるようなマニアックな設定描きになりたいと思いました。

——「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か（クリエイターとして）影響を受けましたか？

内山千穂子（うちやま ちほこ）
京都精華大学日本経済学部 経済学出身
2002年KONAMI入社
代表作 メタルギア ソリッド 3
現在、メタルギア ソリッド ビースウォーカーを制作中



毎回ですが、ぎりぎりのスケジュールの中、たくさんのスタッフが魂を込めて制作に当たっています。その姿を見るたび、自分も120%を出し切れるクリエイターになりたいと思います。

アニマル風の作った動物モデルが大好きです。特にウルフドッグのもふもふした毛皮には触りたくて触りたくてしょうがありませんでした。CGモデリングで触りたくなるような質感を表現するのはとても大変なことで、アニマル系の動物に対する愛情（もちろん命も削るような努力も）があってこそできたものだと思います。

小島プロではチーム全員でバグチェックを行うのですが、ウルフ戦ステージのチェックは楽しみでした。チェックそっちのけではないですが、雪原でウルフドッグを追い掛け回しては写真を撮りまわっていました。ちょっといじめて追い掛け回されたりしたこと……。ベストショットは今でも取ってあります。開発時の思い出です。

ビースト4タイプのモデリングも、初めて見たときは驚きました。デザイン的に結構なポリゴン数を使う曲線や丸が多用されていて、あのままモデルにするのは無理なのでは？と思っていたからです。

金属の曲線が滑らかで、きつと触ると柔らかく感じる、くらいのすごいクオリティなので本当に手をつ込んで触りたいと何度も思いました。

ビーストのモデルは、新川アートディレクター がプラスチック粘土で実際にフィギュア化してから、モデリングをしています。対談のページに写真が出ていると思いますが、あちらもすごいクオリティでした。色々な業務がある中で、一体を2週間くらいで作ってしまうのには本当に驚きました。マンティスがぶら下げているサイコマンティスのちっこい人形にも、せくしー(笑)さを感じたくらいです。

3D化をする上で、イラストではどうしても彫削が出てしまうため、立体にしているとのことですが、やはり好きなんでしょうなあ……と思います。フィギュアの製作中、新川アートディレクターのブースから焦げ臭いにおいがしたことがありました。プラスチック粘土をオープンで焼がしてしまったようで……その後のすごく落ち込んで2日作業が手につかなかったとか。

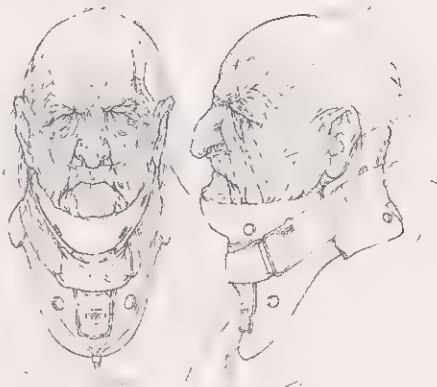
先にも書きましたが、すべて愛情と努力のなせる業、とても感入るものがありました。情熱というか、リビドーをもつこと。大事なあとにつくづく思います。

——デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。

高齡ゼロが実はすごく気に入っているのですが、社内でも「あんまりだ……」と言われていました。最初に描いたものは白目を剥いていたので、さすがにそれは新川アートディレクターに止められました。

ゼロ

フェイス MGS4のZERO
バグマ?



・高齡ゼロが気に入る
[ゼロはバグマのキャラクター]
高齡ゼロのデザイン
・高齡ゼロのデザイン(MGS4のZERO)
高齡ゼロのデザイン(高齡ゼロのデザイン)
・高齡ゼロのデザイン(高齡ゼロのデザイン)

hukeメールインタビュー

——担当したデザインは?

ステージ2以降の一般兵士、上半身裸のオセロット、エドの刺青などです。

——デザインする上で、気をつけた点や苦労した点を教えてください。

兵士のデザインは表在する装備品からの組み合わせなのですが、新川さんに意見を伺いながら、MGS4らしい雰囲気になることに注意したことでしょか。

——今回「MGS4」のデザインを担当して、新たに得たことはありますか?(技術でも精神的なものでも)

デザインする上での拘りとミリタリー知識ですね。

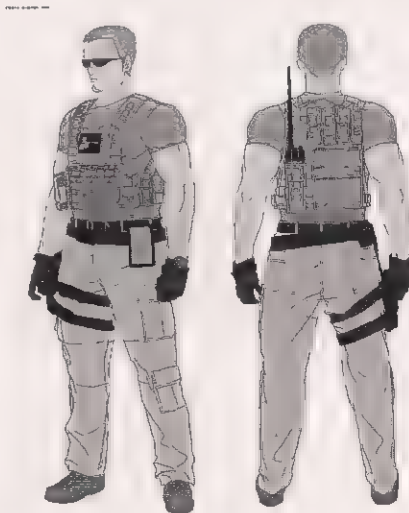
——「MGS4」開発時にほかのスタッフに何か(クリエイターとして)影響を受けましたか?

新川さんに憧れていたのもありますが、筆ペンで絵を描いてみたいくなりました。

——デザインされた中で、気に入ったキャラを教えてください。

南米ステージに出てくるPMCの、サングラスをかけてる連中ですね。

huke(ふけ)
1981年生まれ
代表作 シュタインズゲート(xbox360, 5bp)、ブラック
★ロックシューター(PV、キャラクターデザイン、原作)
ゲームメーカー 鳥居からフーのデザイナー兼イラスト
レーターとして独立



METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

制作スタッフ

CREDITS

メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

原案・企画・監査

小島 秀夫 HIDEO KOJIMA

アートディレクター

新川 洋司 YOJI SHINKAWA

コンモットアート

新川 洋司 YOJI SHINKAWA

内山 千鶴子 CHIHOKO UCHIYAMA

大森 康博 TAKAHIRO OMORI

青藤 淳太郎 (UNIT) JUNTARO SAITO

西村 麻芳 NOBUYOSHI NISHIMURA

huke

柳瀬 敬之 TAKAYUKI YANASE

CG モデリング

キャラクターパート

佐々木 英樹 HIDEKI SASAKI

松井 博信 HIRONOBU MATSUI

白石 康司 KENJI SHIRAISHI

伊藤 敦子 ATSUKO ITO

保谷 豊 AYA HOTANI

井之口 聡也 TAKEYA INOUCHI

小瀬 亮平 RYOHEI OGUMA

北村 和雄 KAZUYA KITAMURA

メカニックパート

馬立 敬一 KEIICHI MATATE

須田 利樹 TOSHIKI SUDA

新谷 純児 JUNJI ARATANI

原 謙一 YOSHIKAZU HARA

制作協力

株式会社デジタル・メディア・ラボ Digital Media Lab., Inc.



MEZGEARSOLID[®]

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

©2009 Konami Digital Entertainment

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



ISBN978-4-7973-5725-7

C0076 ¥2900E

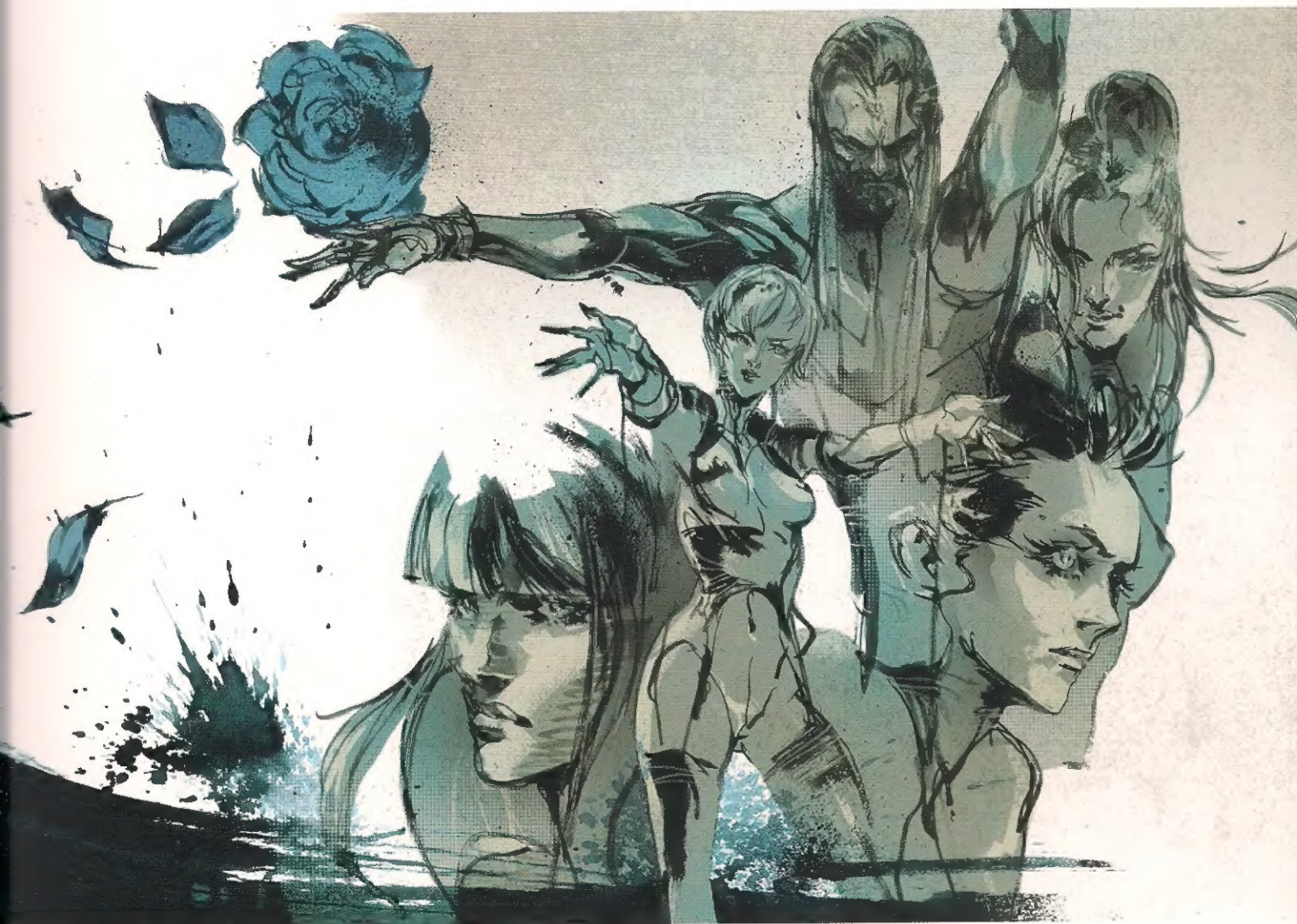


9784797357257

定価 本体2,900円 +税



1920076029004



©2009 Konami Digital Entertainment

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

METALGEARSOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



MASTER ART WORKS

METALGEARSOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-5725-7

C0076 ¥2900E



9784797357257

定価 本体2,900円 +税

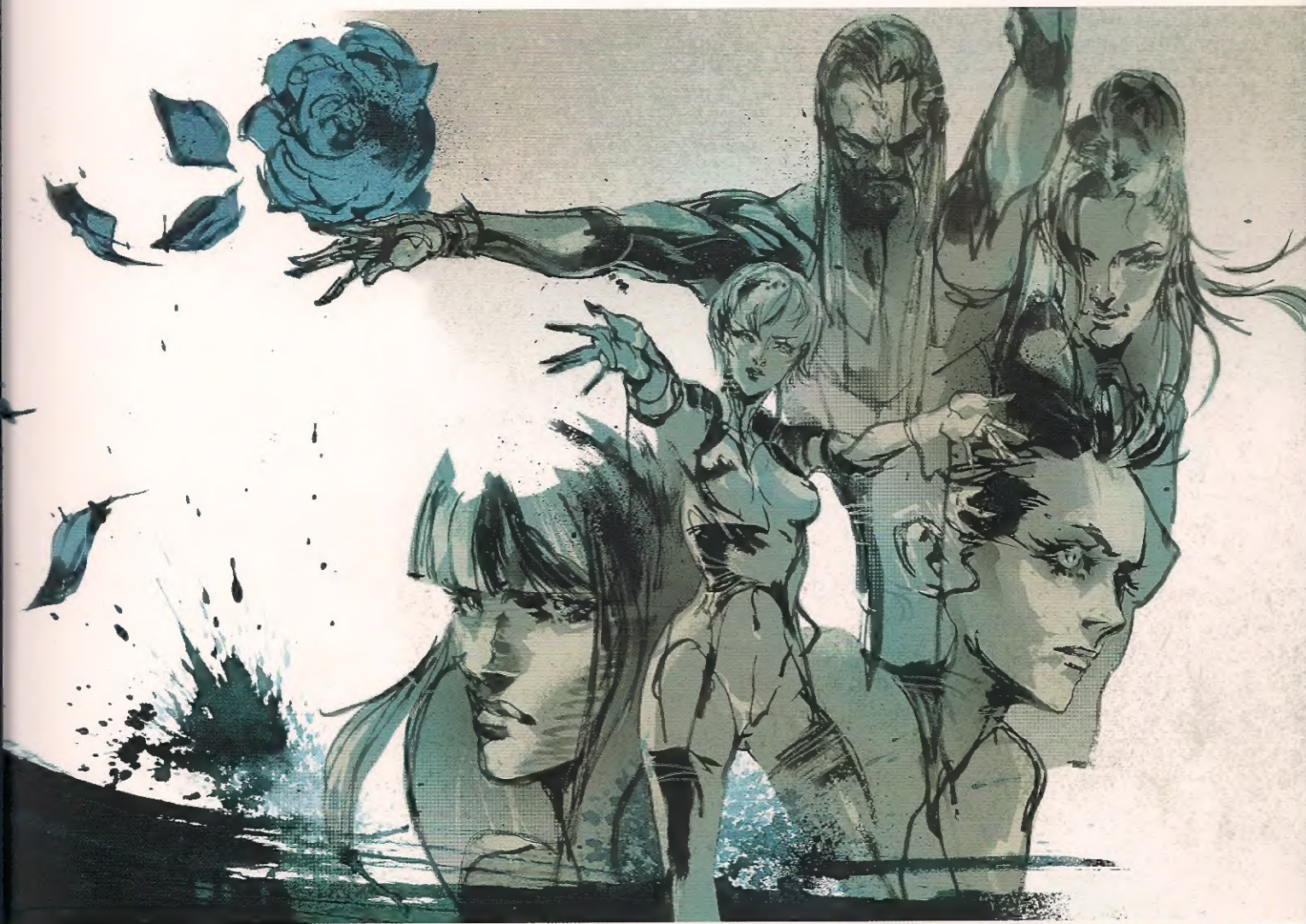


1920076029004

MASTER ART WORKS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギアソリッド4 設定資料集



SoftBank Creative

待望のメタルギアソリッド4の設定資料集が登場

新川洋司氏による解説や未公開画稿、ここでしかみられない設定資料などを収録。ゲーム画面とは一味ちがうアートワークスを堪能せよ！